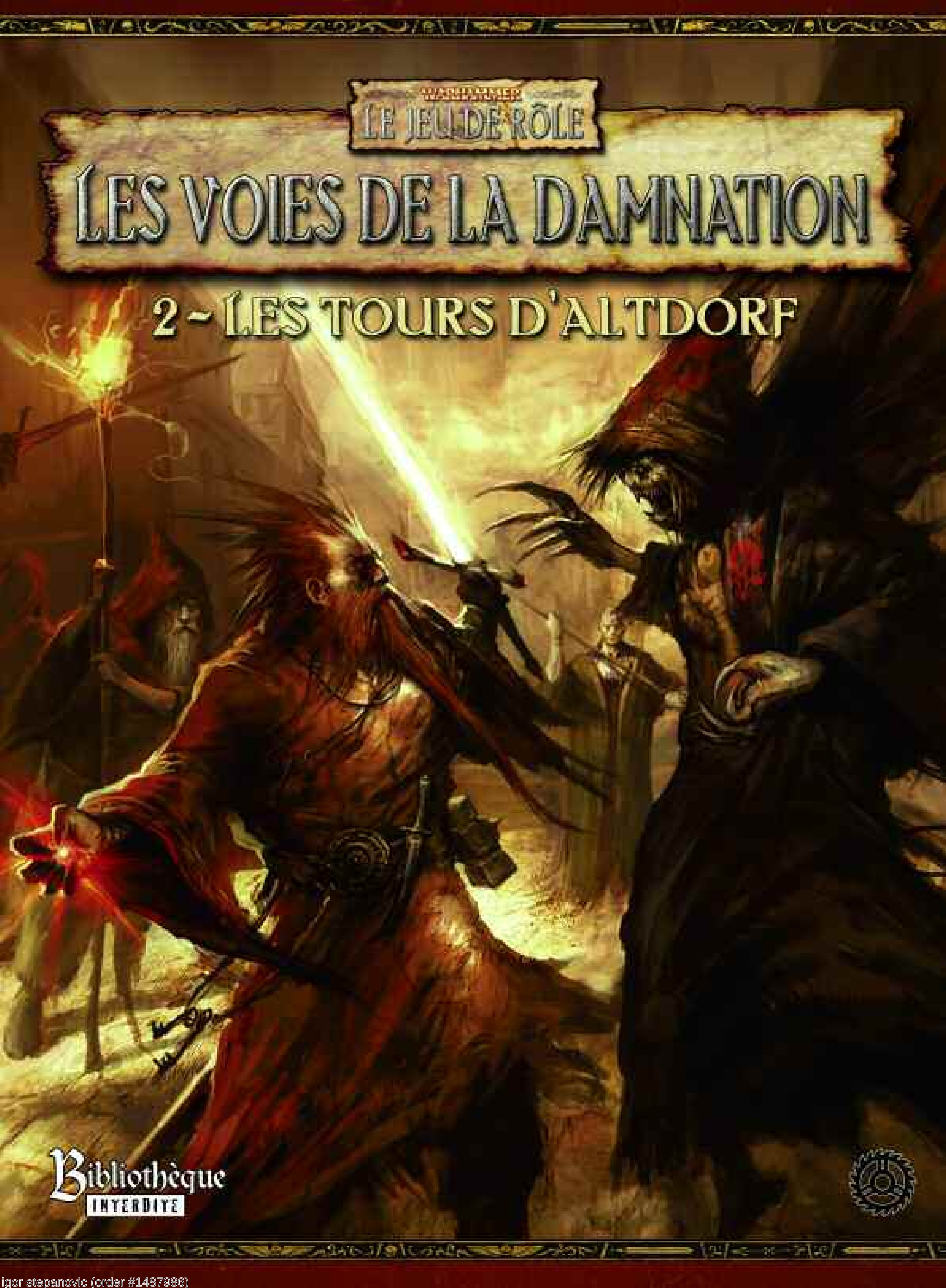

WARHAMMER
LE JEU DE RÔLE
LES VOIES DE LA DAMNATION
2 - LES TOURS D'ALTDORF
Bibliothèque
INTERDITE

L'ÉPOPÉE CONTINUE !

La corruption qui rongeait Middenheim est désormais enrayée, mais l'ennemi intérieur n'est pas pour autant vaincu. Avec l'Empereur et l'armée qui ont quitté la capitale, tous les regards se sont détournés d'Altdorf. Au plus profond de la cité est inhumé un secret, un miroir aux alouettes qui fait de grandes promesses de pouvoir mais n'offre que la damnation.

Avec Les Tours d'Altdorf, les personnages joueurs se rendront en ville, feront l'apprentissage de ses us et découvriront le deuxième artefact de leur quête. Mais Altdorf est un foyer d'intrigues et il faut plus qu'une bonne lame en acier pour survivre dans ses ruelles les plus sombres. Confrontés à de nouveaux ennemis, propulsés dans le monde occulte des Collèges de Magie et soutenus par une poignée d'alliés seulement, les aventuriers devront déjouer les machinations de leur immortel adversaire sous peine d'en subir les conséquences.

Cet ouvrage est le deuxième volume des Voies de la Damnation, la nouvelle trilogie d'aventures pour Warhammer, le Jeu de Rôle. En plus de l'aventure elle-même, il offre une foule d'informations au sujet d'Altdorf, dont l'histoire de la cité, la description de lieux de premier plan et des conseils pour susciter la meilleure ambiance possible. Bien que cette aventure puisse être jouée indépendamment du reste de la trilogie, elle constitue la suite directe du premier volume, Les Cendres de Middenheim.

Quel mal se cache au cœur de l'Empire ? Découvrez-le en jouant Les Voies de la Damnation : Les Tours d'Altdorf.

Dans ce volume vous trouverez

- L'histoire d'Altdorf et les lieux importants de la plus grande ville de l'Empire.
- Une description détaillée des quartiers de la capitale.
- Une carte en couleur de la capitale de l'Empire, Altdorf.
- Le second volume de la nouvelle campagne de Graeme Davis et David Chart, découpé en chapitres pour faciliter le travail du meneur de jeu.
- Des personnages prétirés évolués pour vous permettre de jouer immédiatement.

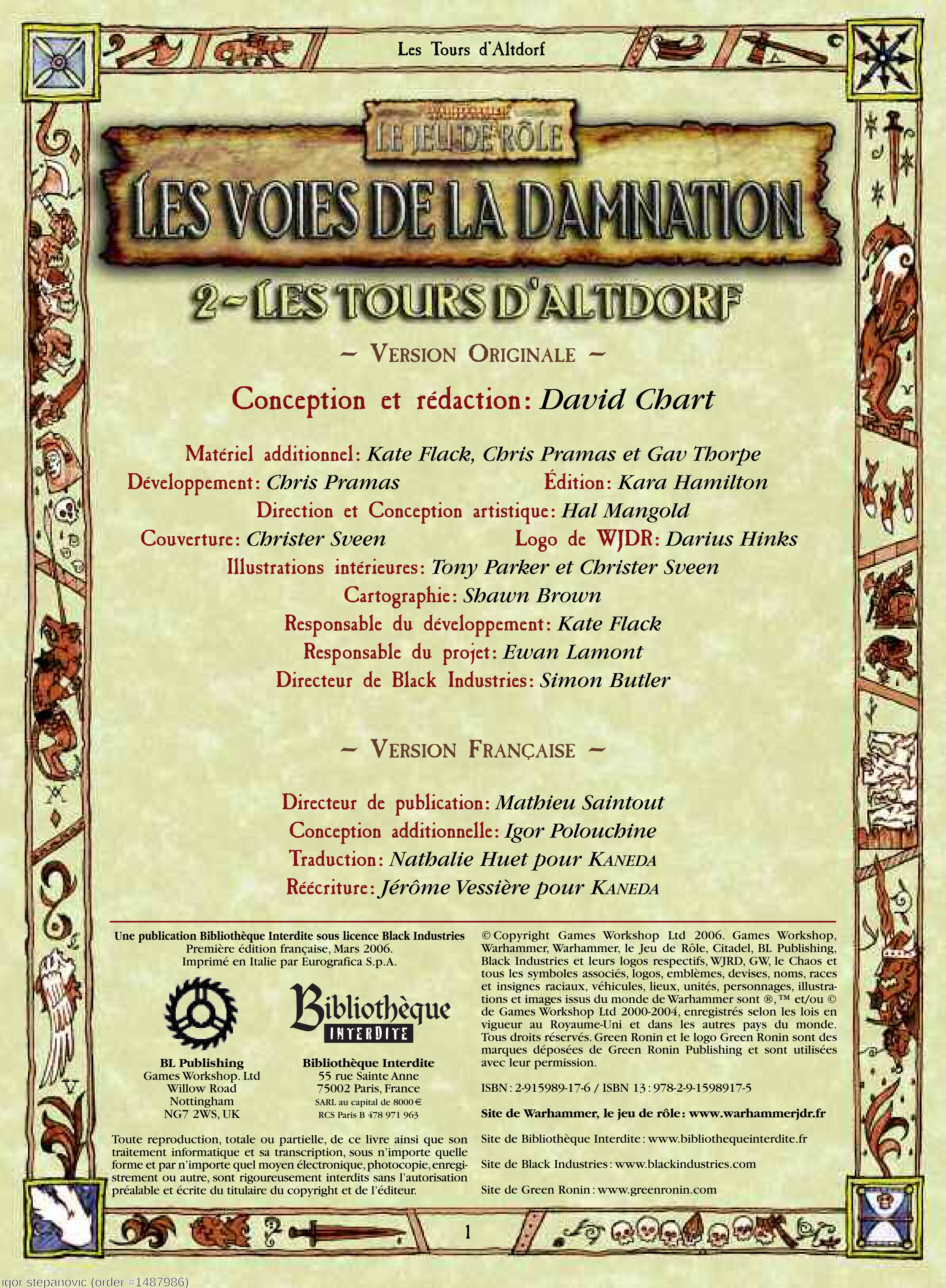
L'AVENTURE VOUS ATTEND !

Warhammer sur le web, en français : www.warhammerjdr.fr ; en anglais : www.blackindustries.com






Bibliothèque INTERDITE

Les Voies de la Damnation
2 - Les Tours d'Altdorf

~ Version Originale ~

Conception et rédaction : *David Chart*

Matériel additionnel : *Kate Flack, Chris Pramas et Gav Thorpe*
Développement : *Chris Pramas*
Édition : *Kara Hamilton*
Direction et Conception artistique : *Hal Mangold*
Couverture : *Christer Sveen*
Logo de WJDR : *Darius Hinks*
Illustrations intérieures : *Tony Parker et Christer Sveen*
Cartographie : *Shawn Brown*
Responsable du développement : *Kate Flack*
Responsable du projet : *Ewan Lamont*
Directeur de Black Industries : *Simon Butler*

~ Version Française ~

Directeur de publication : *Mathieu Saintout*
Conception additionnelle : *Igor Polouchine*
Traduction : *Nathalie Huet pour Kaneda*
Réécriture : *Jérôme Vessière pour Kaneda*

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries
Première édition française, Mars 2006.
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.

BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Bibliothèque Interdite

Bibliothèque Interdite
55 rue Sainte Anne
75002 Paris, France
SARL au capital de 8000 €
RCS Paris B 478 971 963

ISBN : 2-915989-17-6 / ISBN 13 : 978-2-9-1598917-5

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.fr

Site de Bibliothèque Interdite : www.bibliothequeinterdite.fr

Site de Black Industries : www.blackindustries.com

Site de Green Ronin : www.greenronin.com

~ Table des matières ~



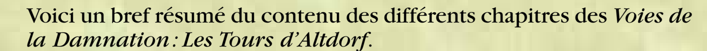



INTRODUCTION

Les Tours d'Altdorf est le second acte des *Voies de la Damnation*, une campagne épique en trois volets pour *Warhammer, le Jeu de Rôle*. Cet épisode se déroule à la suite des *Cendres de Middenheim* et est destiné à des personnages ayant pratiquement terminé leur première carrière ou venant d'entamer la seconde.

Dans cette aventure, les personnages joueurs (PJ) se rendent à Altdorf afin de retrouver et de détruire le poignard de Yul K'chaum, le second artefact contenant l'essence emprisonnée du démon Xathrodox. Une fois à Altdorf, leurs tentatives visant à retrouver l'artefact et à découvrir le moyen de le détruire vont les entraîner dans les intrigues des Collèges de Magie.

À propos de ce livre



Voici un bref résumé du contenu des différents chapitres des *Voies de la Damnation : Les Tours d'Altdorf*.

Altdorf, le cœur de l'Empire

Il s'agit d'une présentation détaillée de la capitale de l'Empire. Vous y trouverez l'histoire de la cité, la description de certains lieux bien particuliers ou plus ordinaires, diverses idées d'aventures et des conseils pour vous aider à évoquer l'atmosphère d'Altdorf de façon convaincante. Tous ceci est destiné à vous fournir les éléments indispensables pour mener cette aventure, mais vous y trouverez quantités d'informations très utiles, grâce auxquelles vous pourrez étoffer de futurs scénarios se déroulant à Altdorf.

Chapitre I : La seconde entité

Ce chapitre contient une courte présentation de l'ensemble de l'aventure. On y trouve des détails liés aux trois intrigues principales, les profils de deux protagonistes importants et des suggestions d'ordre général sur la meilleure manière de gérer l'écheveau de complots et de manigances qui se dissimulent au cœur des *Tours d'Altdorf*.

Chapitre II : Adieu, Middenheim...

L'aventure débute véritablement ici, à Middenheim. Les PJ ont tiré profit de leurs recherches au Collegium Theologica, qui les ont mis sur la piste du poignard et les ont lancés sur la route d'Altdorf. Ce chapitre décrit également leur voyage vers Altdorf et les périls qui les assaillent de toutes parts.

Chapitre III : L'artefact

C'est là que vous trouverez toutes les informations et les rencontres liées à la principale mission des PJ : trouver et détruire le poignard de Yul K'chaum. Étant directement lié à l'intrigue principale, ce chapitre inclut une quantité de détails sur de nombreux PNJ, sur ce qu'ils savent et sur leur rôle dans cette histoire.

Chapitre IV : L'ombre de la flamme

On y découvre les machinations d'un sorcier Flamboyant et ses sinistres projets pour le poignard de Yul K'chaum. S'il parvient à mener ses plans à bien, une nouvelle menace du Chaos pourra se déchaîner sur l'Empire.

Chapitre V : Mauvais sang

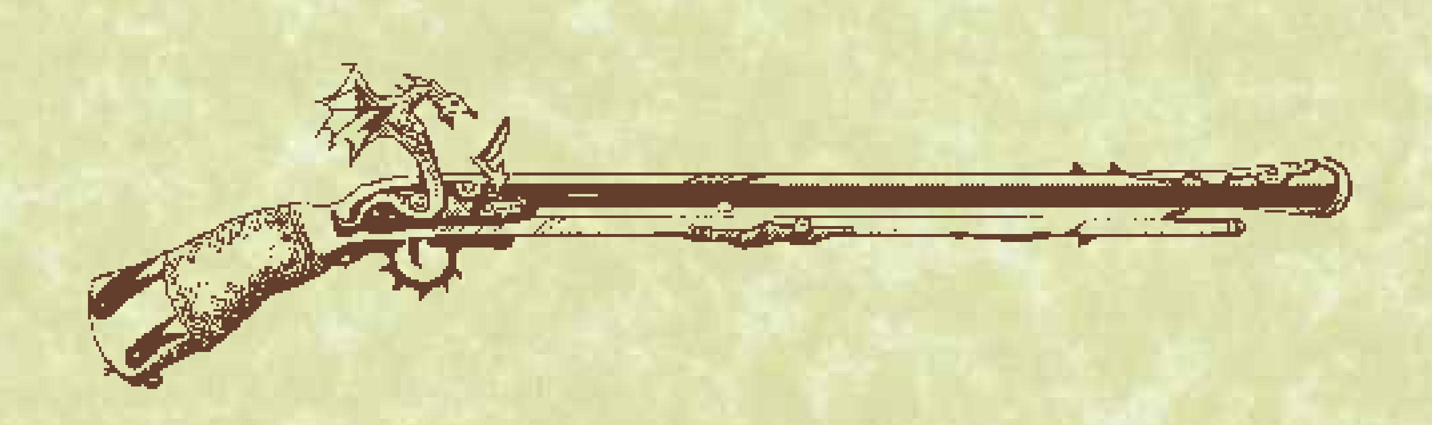
Ce dernier chapitre fournit tous les détails et les rencontres rattachés à la troisième intrigue, qui met en scène une adepte du Crâne Rouge bien décidée à exercer sa vengeance sur les PJ pour ce qu'ils ont fait dans *Les Cendres de Middenheim*. La partie **Conclusion** de ce chapitre contient un résumé de l'aventure ainsi qu'un décompte des points d'expérience que les PJ peuvent espérer obtenir.

Comment utiliser ce livre



Pour pouvoir utiliser *Les Tours d'Altdorf*, vous avez besoin du livre de règles de *Warhammer, le Jeu de Rôle*, de papier, de crayons et de dés. Bien qu'il soit possible de mener cette aventure comme une histoire indépendante, elle fonctionne bien mieux en tant que volet central de la campagne des *Voies de la Damnation*. Si vous démarrez par cette aventure, vous trouverez quatre personnages prétirés à la fin de ce livre. Ils sont tout équipés et prêts à l'emploi.

Pour un MJ novice, *Les Tours d'Altdorf* n'est pas l'aventure idéale. On y trouve trois intrigues majeures entre lesquelles le meneur de jeu doit constamment jongler. Il faut vraiment se sentir à l'aise dans son fauteuil de MJ avant de se lancer dans la mise en scène d'une pareille aventure. À la différence des *Cendres de Middenheim*, les intrigues ne s'y déroulent pas de façon séquentielle. Au lieu de cela, il faut évaluer ce que les joueurs ont accompli et faire progresser l'action de façon appropriée. Pour y réussir, il faut avoir le sens de la synchronisation et une sacrée dose de bon sens. Il faut également être intimement familiarisé avec tous les éléments du scénario, c'est pourquoi nous vous conseillons de le lire au moins deux fois de façon approfondie avant de vous lancer dans l'aventure.

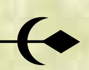






ALTDORF, LE CŒUR DE L'EMPIRE

Introduction



Comme il sied à la capitale du plus grand royaume du Vieux Monde, Altdorf est une immense cité. Posée sur les deux rives du Reik, elle relie les deux berges du fleuve et des dizaines de petites îles grâce à une multitude de ponts qui enjambent les bras du fleuve et ses marchés drainent une grande partie du commerce de l'Empire. Elle a quasiment été épargnée par la Tempête du Chaos et ses splendeurs frappent toujours de crainte respectueuse les campagnards qui s'y rendent, particulièrement ceux qui arrivent des régions dévastées. Ses habitants se font toujours une joie de vanter les beautés de leur cité aux nouveaux venus, mais ils se plaignent amèrement entre eux de ses désagréments.

Le palais impérial, le temple de Sigmar et les Collèges de Magie sont les plus importantes institutions de la ville. Altdorf offre toutes sortes de divertissements : opéra, théâtre, soirées, marchés, boutiques, tavernes, combats de chiens, de coqs ou de gladiateurs, bagarres de rue ; il y en a pour tous les goûts et pour toutes les bourses. Comme l'a si bien noté le regretté Siegfried Johanson, débauché notoire : « Lorsqu'on est fatigué d'Altdorf, c'est qu'on est fatigué de vivre. »

Vous trouverez dans ce livre un plan de la cité en vue d'ensemble, mais pas de carte détaillée de toutes ses rues ; la ville est beaucoup trop grande et, par endroits, la magie des Collèges rend toutes les cartes inutilisables. Au lieu de cela, ce chapitre vous fournira les éléments qui vous permettront de donner aux joueurs le sentiment de se trouver à Altdorf avec leurs personnages.

L'HISTOIRE D'ALTDORF

Altdorf a commencé son existence sous la forme d'une petite colonie unberogen installée sur un îlot du Reik. Alors connue sous le nom de Reikdorf (la ville sur le fleuve), elle bénéficiait d'un emplacement propice à la pêche, de terres fertiles et se trouvait dans une excellente position défensive. Au fil du temps, cette localité tribale s'est agrandie, débordant graduellement de son îlot pour s'étendre sur la rive ouest toute proche et sur un certain nombre de petites îles voisines dans le cours du Reik. À l'époque où Sigmar s'en est allé vers l'est, Reikdorf pouvait prétendre au titre de plus grande agglomération de tous les territoires occupés par les hommes. On construisit des ponts et l'ossature de la cité commença à prendre forme.

À mesure que l'Empire de Sigmar grandissait, le commerce se développa et prospéra. On conquit des terres agricoles sur les forêts et sur les territoires des tribus gobelines. De nombreuses petites communautés s'établirent partout dans le Reikland et la région s'enrichit de plus en plus. La plus grande partie des productions excédentaires de ces fermes aboutissaient à Reikdorf, d'où elles étaient expédiées vers l'amont du fleuve, en ramenant de juteux bénéfices au passage. La laine, le cuir et le bois d'œuvre du Reikland étaient également exportés au-delà des frontières tribales. Ce commerce se développa de plus en plus, attirant à la fois les capitaux et les artisans, et Reikdorf commença à se spécialiser dans les arts de la forge, du tissage des étoffes et du brassage de bières de première qualité.

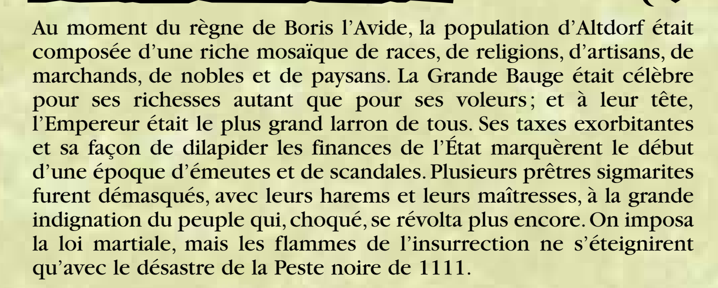
Guerres et fortifications



À partir de 300 CI, le visage de Reikdorf commença à changer, alors que la prospérité des territoires environnants commençait à décliner. De longues années de guerre contre les gobelins, de dissensions internes, de mauvaises récoltes et de détérioration sociale avaient eu de néfastes conséquences sur la riche cité. Reikdorf apprenait à endurer les épreuves et la ville, qui avait déjà bâti un robuste temple de pierre dédié à Sigmar, se dota bientôt de palissades défensives.

Ces fortifications attirèrent une population aux environs de la cité et, vers 500 CI, la taille de Reikdorf avait plus que quadruplé. Les dirigeants tentèrent de convaincre la population de construire des maisons en pierre plutôt qu'en bois, trop inflammable, mais cette directive fut joyeusement ignorée. L'Empereur Sigismund « le Conquérant » ne réussit pas à obliger les habitants de Reikdorf à rompre avec la coutume de faire les choses au rabais. L'empereur guerrier la renomma officiellement Altdorf (la vieille cité) et ordonna qu'elle fût fortifiée de remparts de pierres pour mieux la défendre contre les seigneurs de guerre et les tribus de brigands des environs. Il mourut avant d'avoir pu voir son rêve achevé et en 557 CI son fils, Siefried « le Législateur », alla s'installer à Nuln, dégoûté. « Les bauges à cochons des rues d'Altdorf peuvent bien aller à Morr ! » Après cela, la cité reçut le surnom de « Grande Bauge. »

À partir de 600 CI, le culte de Sigmar commença à s'enraciner de plus en plus profondément dans le terreau de la société d'Altdorf. Les incessantes querelles et les conflits des seigneurs de guerre locaux favorisèrent le développement du culte, tandis que l'expansion du commerce restaurait la fortune de la cité. L'argent coula à flot dans les coffres du culte et, à partir de 990 CI, le grand théogoniste convainquit l'Empereur Ludwig le Boursouflé d'accorder un vote électoral aux sigmarites. Non content de cela, le culte donna une série de somptueux banquets et réussit à inciter la cour de l'Empereur à revenir s'installer dans un palais à Altdorf. Dix ans plus tard, la construction de la cathédrale de Sigmar s'achevait, 1 000 ans exactement après la bataille du col du Feu Noir. Les tailleurs de pierres nains qui avaient participé à l'édification de ce monument reçurent le droit d'aller et venir à leur guise dans la cité, où ils s'installèrent pour créer ce qui devait plus tard devenir le quartier nain. La ferveur religieuse s'épanouit et les premiers grands évangiles enluminés de la *Vie de Sigmar* virent le jour.



Pestes et châtiments

Au moment du règne de Boris l'Avide, la population d'Altdorf était composée d'une riche mosaïque de races, de religions, d'artisans, de marchands, de nobles et de paysans. La Grande Bauge était célèbre pour ses richesses autant que pour ses voleurs ; et à leur tête, l'Empereur était le plus grand larron de tous. Ses taxes exorbitantes et sa façon de dilapider les finances de l'État marquèrent le début d'une époque d'émeutes et de scandales. Plusieurs prêtres sigmarites furent démasqués, avec leurs harems et leurs maîtresses, à la grande indignation du peuple qui, choqué, se révolta plus encore. On imposa la loi martiale, mais les flammes de l'insurrection ne s'éteignirent qu'avec le désastre de la Peste noire de 1111.

À l'annonce de la mort de l'Avide en 1115, le peuple poussa des cris de joie, puis on tenta de juguler la vague d'anarchie qui s'ensuivit. Ce fut un échec et, comme le craignaient les marchands, le commerce en pâtit. La situation tourna franchement à la catastrophe avec l'accession au trône de l'Empereur Mandred Tueur de Rats, en 1124 CI. Le nouvel empereur déplaça le siège du pouvoir à Middenheim et le point névralgique du négoce quitta Altdorf. Ce fut la débâcle, le commerce des denrées de luxe s'effondra, les dettes restèrent impayées et les aristocrates détalèrent comme des rats fuyant un navire en perdition.

Des émeutes et des incendies éclatèrent de nouveau, tandis que le culte de Sigmar essayait de prendre le contrôle de la cité. Avec un immense cynisme, celui-ci mit une nouvelle politique en place : « du pain pour les croyants », selon laquelle les gens devaient jurer allégeance au culte en échange de nourriture et de protection. Mais les Altdorfers exploitèrent tant et si bien ce système que les coffres du culte en furent pratiquement nettoyés et pour peu de profit car la population retourna à sa nature joyeusement irréligieuse dès que cessèrent les distributions. Il fallut plus de 300 ans au culte et à la cité pour se relever de ce désastre financier.

C'est vers cette époque qu'apparurent les premières bases de l'organisation des guildes. Plus tard, ces guildes devaient dominer la vie politique de la capitale, mais à cette époque elles se préoccupaient surtout de protéger leurs membres contre les difficultés de l'existence. À la suite des épidémies de peste et des troubles, un grand nombre de paysans affluèrent vers la cité pour occuper les maisons désertées et se joindre aux nouvelles guildes. Cet exode des campagnes, combiné à une succession de mauvaises récoltes, mit l'Électeur du Reikland sur la paille. Ruiné, l'aristocrate approcha les autorités d'Altdorf pour obtenir de l'aide et finit par conclure un marché. Le comte adopta officiellement le prince d'Altdorf ; puis il renonça à tous ses privilèges électoraux en faveur du grand prince. Des sommes énormes furent alors versées aux domaines du Reikland, ce qui permit de renflouer l'ancien comte, même si cela ne lui rendit pas son titre.

Le double titre de grand prince d'Altdorf et de Comte Électeur du Reikland se transmit ensuite de prince en prince, mais il ne sembla pas leur porter bonheur. Les écrasants frais de fonctionnement du Reikland et l'effondrement de l'activité commerciale d'Altdorf étaient tels qu'avant la fin des années 1200, les dirigeants de la Bauge étaient surnommés « les princes de misère ». C'est à partir de cette époque que l'argent devint une source de puissance et un instrument d'influence de plus en plus important. La vénalité et la corruption s'insinuèrent dans tous les domaines de la vie de la cité.

L'ère des burgomeisters



Les années 1500 débutèrent avec une audacieuse manœuvre des burgomeisters. Suivant les usages de l'époque, les guildes soudoyèrent ouvertement la noblesse pour la faire revenir vers la cité. Certains nobles furent attirés par des terres et des domaines privés, tandis que d'autres se montrèrent plus réceptifs à des offres de prêts substantiels et des « dîmes honorifiques ». À ce que l'on raconte, le Comte Électeur du Wissenland se vit offrir 50 paons blancs aux becs dorés et aux pattes teintes de pourpre. Il s'empressa d'inviter les maîtres des guildes à un banquet au cours duquel on leur servit ces oiseaux sur des plateaux d'argent, en guise de leçon sur le concept de loyauté.

En dépit de cette rebuffade, dès 1547 CI, au moment de l'Âge des Trois Empereurs, Altdorf avait réussi à rétablir sa fortune. Tandis que les provinces luttaient les unes contre les autres, la Grande Bauge apprit à tirer profit de la guerre civile. Les guildes gouvernaient pratiquement l'intégralité de la cité et l'aspiration ultime de tous les citoyens était d'accéder à la fortune. La cité ne cessa de s'agrandir et d'évoluer pendant cette période de conflits. À l'époque du premier siège d'Altdorf, en 1701 CI, la fameuse attitude des Altdorfers était déjà bien établie. Ce peuple fier et astucieux refusa de se laisser démoraliser par le siège ; les gens mirent un point d'honneur à ignorer la faim, la mort et les horreurs liées à l'incursion du seigneur de guerre orque Gorbad Griffe de Fer. Dans tous les temples, on assista à une augmentation notable des offrandes et la cité connut une recrudescence de ferveur religieuse. À la suite du siège, la ville fut bouleversée par la mise au jour de plusieurs cultes du Chaos et par un scandale impliquant un Lecteur du culte de Sigmar qui avait élevé un chien-loup à la dignité de prêtre. Devant les remparts de la cité, le tertre aux Flambées devint le site d'exécution officiel des hérétiques et des traîtres, tandis que le Chêne de Morr restait le lieu de pendaison des criminels de droit commun.

Au fil des siècles, comme les escarcelles des comtes s'aplatissaient de plus en plus, les roturiers les plus riches purent acquérir les titres et les blasons de la noblesse. L'héraldique devint terriblement à la mode et Altdorf vit la promulgation des lois Mercier, qui déterminaient quelles couleurs, quelles fourrures et quelles partitions pouvaient être portées par quelles classes. Abrogées un peu plus tard, au motif qu'elles étaient inapplicables, ces lois contribuèrent tout de même à établir des usages (et des modes) qui perdurèrent un certain temps. Au tournant du millénaire, les burgomeisters, qui contrôlaient les guildes, saisirent l'occasion de prendre leur indépendance. D'énormes sommes d'argent se déversèrent clandestinement dans les coffres des princes d'Altdorf, rendant ainsi tout son éclat à ce titre autrefois objet de toutes les moqueries. La cité devint un État autogéré et, forts de leur pouvoir nouvellement acquis, les burgomeisters imaginèrent pour eux-mêmes de considérables allégements fiscaux.

Sièges et reconstruction



La prospérité de la cité fut réduite à néant par la guerre civile et les sièges. Les seigneurs vampires de la famille von Carstein l'assiégèrent en 2051 CI et en 2132 CI. À chaque fois, la ville fut durement touchée. Les remparts cédèrent en plusieurs endroits et les pertes humaines furent considérables. La cité supporta ces assauts avec insolence et panache, adoptant même sur ses bannières « le masque de la mort » comme symbole d'Altdorf. Mais cet humour macabre ne pouvait masquer le bilan extrêmement lourd de ces sièges. Les von Carstein prirent l'habitude de catapulter des zombies putréfiés à l'intérieur de la cité, ce qui engendra de nombreux hivers de peste, tandis que les lourdes taxes la plongeaient dans une ère de pauvreté



et de désespoir. En 2145 CI, lorsque la lignée des von Carstein fut enfin écrasée à la bataille de Hel Fen, les Altdorfers s'en moquaient complètement. Tous les hommes valides furent réquisitionnés pour participer à la reconstruction des remparts, sous peine de perdre leur citoyenneté. Il y eut de nombreuses protestations, mais les gens n'avaient plus assez d'énergie pour se révolter.

La période des 300 années suivantes est connue sous le nom de Grande reconstruction. Peu à peu, Altdorf retrouva sa fierté, son confort et sa richesse. Même les indignités de la Grande Peste bubonique de 2302 ne purent venir à bout du sentiment grandissant de rétablissement. Les lois sur la citoyenneté furent révisées et Altdorf attira des milliers de nouveaux contribuables dans son giron. La mode de s'offrir des animaux rares se développa au sein de la noblesse et l'ébauche de la Ménagerie impériale vit le jour. La Grande guerre contre le Chaos fit affluer de nouveaux capitaux vers les coffres des marchands d'Altdorf tandis que les armements et les approvisionnements se faisaient rares. La chute de la lointaine Praag, en 2303, causa quelques inquiétudes dans la cité, mais la Grande Bauge se pensait à l'abri d'un véritable bouleversement.

Le peuple fut extrêmement choqué lorsque Magnus le Pieux décréta qu'Altdorf abriterait dorénavant les Collèges de Magie. Des émeutes éclatèrent tout au long de l'été 2304 CI et peu de gens étaient préparés à vivre sous la loi martiale qui s'ensuivit. Quand arriva le moment où les hauts elfes s'apprêtèrent à manipuler la substance même d'Altdorf pour y installer les bâtiments des Collèges, de nombreux citoyens s'enfuirent de la ville. Mais les gens finirent par revenir peu après pour trouver la ville à peu près inchangée et pourtant complètement différente. Il était devenu parfaitement impossible d'en dresser le plan et il y eut des scènes de désordre indescriptible tandis que les Altdorfers apprenaient à s'y déplacer en utilisant des points de repère plutôt que leur sens de l'orientation. La profession de guide se généralisa et la loi martiale fut maintenue à cause de la persistance d'un fort sentiment anti-sorciers.

Sorcellerie et gouvernement

Les Ordres de Magie se mirent promptement en devoir de courtiser les guildes et leurs dirigeants. Le grand prince s'en alarma, car les sorciers lui paraissaient s'insinuer très rapidement dans l'écheveau complexe de négociations et d'extorsions qui tenait lieu de politique intérieure à Altdorf. On inventa alors le titre de magister, un statut particulier de citoyen, destiné à modérer la puissance des Ordres. Puis, grâce à un jeu de lois compliquées sur les transactions commerciales, la propriété foncière et le droit de vote, on mit un frein aux ambitions des sorciers, au moins pour un temps.

Un incident majeur se produisit en 2324 CI, lorsque le système de canalisation de la ville rendit l'âme. Les puits se remplirent d'immondices remontées des décharges publiques, les égouts se bouchèrent et les eaux du fleuve virèrent au noir à force de charrier tous les détritus qui s'y déversaient depuis des milliers de lieux d'aisance, de tanneries et de cimetières. On vit alors les guildes s'unir pour la première fois de leur histoire, lors de « l'été du Cloaque », afin de forer de nouveaux puits, de réparer les égouts et de créer des aqueducs. La Compagnie pour la Propreté de l'Eau vit le jour grâce aux fonds versés par tous les artisans ; cependant, elle était en proie aux luttes intestines et aux rivalités et elle resta virtuellement inutile pendant des années. Pendant plus d'un siècle, elle ne fut rien de plus qu'un outil politique que les guildes se renvoyaient de l'une à l'autre, ne remplissant ses objectifs que très lentement et à grands frais pour le peuple.

En 2429, Altdorf était riche, bien établie et puissante. En dépit de son passé, la cité cria au scandale à l'annonce de l'indépendance de Marienburg. Après une réunion d'urgence entre les conseillers municipaux et les maîtres des guildes, on décida d'appliquer une série de sanctions commerciales à l'encontre de la nouvelle cité-état. Craignant des menaces sur leur statut de paradis fiscal, un bon nombre de membres de la haute société d'Altdorf protestèrent bruyamment à l'annonce de cette nouvelle. Et nombreux furent ceux qui, en privé, mirent toute leur influence en jeu pour obtenir la destitution de l'Empereur Dieter IV, laquelle intervint peu après.

L'accession au trône du prince d'Altdorf fut suivie d'un mois de célébrations. Les guildes jurèrent publiquement allégeance à Willhem III et offrirent de somptueux cadeaux et de riches contributions à cette principauté qui avait été si pauvre autrefois. Les marchands et les institutions se bousculèrent pour obtenir le patronage impérial et, conseillé par les membres de l'Ordre Gris, Willhem distribua ses patentes et attribua ses faveurs en les mettant aux enchères pour des sommes considérables. Tout cet argent permit au nouvel empereur de

s'engager dans une campagne politique d'une ampleur inégalée et de s'assurer la loyauté d'une bonne partie de la noblesse, au moins pour un temps. Le grand prince reconnut officiellement *La Gazette d'Altdorf* comme un journal à part entière, dans l'espoir d'arriver à contrôler un peu cette feuille à scandales. Mais, de façon très typique, cette manœuvre échoua et le périodique resta fidèle à l'esprit irrévérencieux du peuple d'Altdorf.

Le Grand Incendie de 2431 donna à Willhem l'occasion de reconstruire entièrement les quartiers est de la ville et de mettre l'Ordre Flamboyant au pas. Une fois reconstruit, ce secteur devint un quartier prestigieux, aux rues bien dessinées, bordées de bâtiments de pierre. Comme les marchands avaient été frappés de plein fouet par la perte de leurs marchandises et de leurs revenus, le grand prince profita de leur déstabilisation pour s'emparer d'un certain nombre d'avantages politiques. Cette politique se poursuivit avec l'accession au trône de Karl Franz, en 2502. Ses interventions personnelles finirent par aboutir à la Convention sur les Miasmes de 2506. Cette loi se révéla un moyen très efficace de juguler l'outrecuidance des membres des guildes et des Ordres de Magie, à leur grande indignation.

De nos jours

Comme ils le font depuis tant d'années, les burgomeisters continuent à comploter et à s'agiter. Récemment, la guerre a retenu toute l'attention de l'Empereur et un maréchal-régent a été nommé au gouvernement d'Altdorf. Les guildes ont tout tenté pour le corrompre, le faire destituer ou le discréditer par quelques scandales, mais elles n'ont pas rencontré de grand succès. Les machinations et les complots sont légion et, dans l'ambiance politique de 2522, Altdorf fourmille de cliques, de cultes, d'assassins et bourdonne d'animosité. La Tempête du Chaos a fait planer sa menace sur la plus grande partie de l'Empire et pendant que l'Empereur était au loin, de nombreuses factions puissantes ont essayé de prendre le dessus.

Sans doute informés de certains secrets qu'ils conservent jalousement, les Ordres de Magie se sont tenus à l'écart de ces intrigues.



Pendant ce temps-là, dans les tavernes de la capitale, les gens du peuple cancanent au sujet de la prochaine manœuvre des membres du conseil de la cité et de la probable riposte du maréchal. La *Gazette d'Altdorf* parle d'activités suspectes dans le secteur des docks et s'interroge sur le silence assez peu caractéristique du culte de Sigmar. Les nécessiteux et les orphelins de guerre ont afflué dans les quartiers pauvres de la ville et des quantités de rumeurs terribles circulent au sujet de la peste. La cité semble être dans l'expectative. Personne ne peut savoir ce que réserve le futur, mais une chose est certaine : de nos jours, la vie à Altdorf peut vraiment se révéler palpitante…

Les guildes d'Altdorf



Des centaines de guildes ont établi leur siège dans les rues malodorantes d'Altdorf. En théorie, pour être considérée comme une guilde officielle une organisation doit être inscrite au registre municipal, mais cette formalité est de moins en moins importante. Très souvent, les guildes ne reconnaissent pas d'autres lois que les leurs ; elles maintiennent l'ordre parmi leurs membres, protègent leurs intérêts et essayent d'obtenir des chartes auprès des différentes factions politiques de la cité.

Les variétés de guildes sont pratiquement innombrables. En règle générale, elles proposent toutes à leurs adhérents une forme d'apprentissage et une évolution de carrière en échange de cotisations et de services. Être admis dans une guilde permet d'espérer obtenir la citoyenneté d'Altdorf et, peut-être, la chance de faire un jour parti de l'un des nombreux conseils urbains.

Dans certains cas, elles sont suffisamment puissantes pour se permettre de déroger aux lois de la cité, grâce à une licence leur permettant de juger leurs membres dans leurs tribunaux privés. Les guildes offrent un certain nombre d'avantages à leurs adhérents, depuis une retraite jusqu'aux bourses d'étude, en passant par un service de marieuses et des pensions pour les veuves. Un homme peut aisément rester membre d'une guilde toute sa vie ; et de toute façon, il est rare que l'on permette à un travailleur de changer de camp.

Si on lui pose des questions (ou si on lui glisse quelques pièces), l'Altdorfer moyen aura probablement les choses suivantes à dire au sujet des guildes les plus connues :

- **L'association des Drapiers** : « C'est qu'une bande de tailleurs parvenus. On peut les repérer à cent mètres avec leurs fringues tape-à-l'œil. »
- **La guilde des Débardeurs** : « Allez pas vous frotter aux rats des docks. Z'ont des tas de gros bras dans c'te guilde. »
- **La société des Négociants** : « Les épiciers ? Ah ! Il me semble que c'est eux qui parrainent cette nouvelle loi sur les poids et mesures, pas vrai ? »
- **La guilde des Bouchers** : « Des gars solides, mais je m'demande tout d'même s'ils vont survivre à ce scandale des cadavres ? »
- **La guilde des Maçons et des Charpentiers** : « Maudits bâtisseurs ! Ils sont lents, ils coûtent les yeux de la tête et en plus de ça ils se prennent pas pour rien. Moi j'dis, combien qu'y faut d'qualifications à un gars pour soulever des briques ! »
- **Les Ouvriers de la Poudre noire** : « J'ai jamais vu des gens qui aient plus peur d'un sorcier Flamboyant. Hé, hé ! Courez-leur après avec une robe orange et vous les entendrez piailler ! Canons ou pas, on dirait un troupeau de pucelles ! »
- **La guilde impériale des Armements et des Armuriers** : « L'A&A est une guilde solide. Ils sont tous un peu sourds, mais ils s'occupent bien de leurs veuves. »
- **La guilde des Hommes de loi** : « Ils sont comme Morr ; pas moyen d'passer au travers, mais c'est pas pour ça que vous êtes obligés d'les aimer. »





Les citoyens d'Altdorf

Les Altdorfers sont des gens plutôt fiers. Même le plus humble des citoyens de la ville se réjouit de son appartenance à cette grande cité. Ils ne comprennent peut-être pas grand-chose aux arcanes du droit et de la vassalité qui régissent la ville, mais ça ne les empêche pas d'en parler aux étrangers. Les provinciaux sont regardés avec un peu de dédain et une certaine mesure de pitié car comment ceux-ci pourraient-ils prétendre avoir le moindre lien avec les gloires du passé ? Leur trou perdu au milieu des arbres peut-il avoir une quelconque valeur historique ? Quoi que ces provinciaux puissent dire, rien ne peut se comparer à l'héritage des citoyens d'Altdorf, du plus petit au plus grand ; c'est du moins leur conviction profonde.

À l'origine, les lois sur la citoyenneté, qui datent de l'époque féodale de Sigmar, régissaient le travail que chacun devait accomplir et à quel endroit, les taxes que les citoyens devaient verser et le seigneur qu'ils devaient servir. Ces lois discutables étaient déjà compliquées à l'époque, mais elles ont évolué pour se transformer en une ahurissante ramification de règlements légaux dont la principale utilité est d'assurer l'hégémonie de la guilde des Hommes de loi. Selon l'expression bien connue qui les décrit comme « un furoncle sur le postérieur de la justice », ces lois régentent toutes sortes d'activités, y compris les personnes que les citoyens ont le droit d'épouser, quelle porte de la ville ils ont le droit d'utiliser et même le genre de chapeau qu'ils sont autorisés à porter.

La citoyenneté est habituellement héréditaire ou attribuée par une guilde, mais elle peut parfois être accordée en guise de récompense. En règle générale, pour être acceptée, une candidature doit être soutenue par un parrain et une forte somme d'argent. Le statut du postulant doit être méticuleusement examiné par les membres de la guilde des Hommes de loi puis inscrit au grand registre municipal d'Altdorf.

Il existe des statuts de citoyens à part entière, des demi-citoyens ou des quarts de citoyens comme, par exemple, ceux des membres des troupes temporaires d'Altdorf, des marchands itinérants, des vagabonds et des hors-la-loi. Certains peuvent être élevés au statut de citoyen d'honneur, d'ami de la cité ou même recevoir celui, marqué d'infamie, de renégat. Les sorciers, eux, obtiennent le statut de magister une fois leur apprentissage terminé. Cette dénomination particulière signifie qu'ils sont techniquement considérés comme *vassaux* de leur Ordre et que chacun possède une situation plus ou moins équivalente à celle d'un baron, mais seulement dans l'enceinte de leur Collège.

En pratique, les lois sur la citoyenneté sont rarement appliquées, car elles sont une survivance d'un autre âge. Pour ce qui concerne les taxes, les percepteurs ont suffisamment de mal à collecter une taxe forfaitaire, sans parler d'essayer d'appliquer des taux différents. À moins d'acheter des biens immobiliers ou de pratiquer des opérations commerciales complexes, les citoyens ordinaires ignorent ces lois et s'en sortent grâce à leur bon sens. Ceux qui se mêlent de haute finance et autres choses semblables se bornent à payer des avocats jusqu'à obtenir les résultats escomptés.

Les finances de la ville

Les impôts, un sujet cher au cœur de la plupart des Altdorfers, sont une matière tortueuse. Non seulement les marchandises sont soumises à des taxes, mais il existe des péages sur certaines portes et routes et dans une partie des docks. Les boutiques et les entreprises payent leur dîme suivant un taux fixe, tandis que les membres des guildes et les magisters sont tenus de verser des cotisations. En plus de ces taxes légales, les citoyens doivent subir les rackets, les chantages à la protection, les charlatans et les fieffés voleurs qui opèrent dans tous les recoins d'Altdorf.

Les nouveaux venus peuvent rapidement se retrouver proprement dépouillés. Il faut une bonne dose de jugeote pour survivre à la vie dans la capitale.

Les gens ordinaires peuvent s'attendre à verser des contributions à l'État qui peuvent s'élever jusqu'à la moitié de leurs gains. La plupart d'entre eux versent l'équivalent d'un peu moins d'un tiers de leurs revenus, mais il existe quelques privilégiés bénéficiant d'une sorte de protection. À cause de ces lourdes charges, la plupart des gens sont prêts à se rebeller pour un oui ou pour un non. Généralement, on annonce la levée de nouvelles taxes lors des jours fériés pour éviter de perdre une journée de travail à cause des protestations du peuple.

Au cours d'une année typique, l'Altdorfer moyen peut prendre part aux manifestations suivantes :

- **Révoltes contre la taxation de la bière** : « Un sou par pinte ? C'est du vol ! »
- **Réforme des droits de succession** : « Mon père n'a même pas eu le temps de refroidir dans sa tombe que ces sangsues veulent déjà la moitié de son héritage ! »
- **Prélèvement pour le tout-à-l'égout** : « Il faudrait que je jette mon salaire aux toilettes ? Plutôt crever ! »
- **Taxe sur la farine** : « Est-ce que le prix du pain va un jour s'arrêter de monter ? Pensez un peu aux pauvres boulangers ! »
- **Émeutes contre l'insalubrité** : « Les rues empestent ! Quand le conseil va-t-il se décider à faire quelque chose ? »
- **Surtaxe sur les tourtes** : « Les Altdorfers ont droit à leurs tourtes ! Et s'il y a des halflings sans boulot, ça veut dire qu'il y aura plus de vols ! »
- **Péages dans les rues** : « Un sou pour passer le pont ? C'est de l'arnaque ! »
- **Troubles de l'ordre public** : « Je paye pour le guet et tout ce qu'on récolte, c'est des émeutes ! »

LIEUX PUBLICS ET BÂTIMENTS D'ALTDORF

Cette partie du chapitre est divisée en quatre articles. Trois d'entre eux contiennent des détails sur les endroits communément associés à la haute société et aux classes populaires, ainsi que la description de certains lieux publics. Le quatrième se concentre sur quelques endroits bien particuliers. Chaque article débute par un aperçu général des lieux ou du type de bâtiment, suivi de quatre sections plus spécifiques. La première de ces sections énumère les éléments de décor utilisables lors d'un combat dans un lieu de ce genre ; la seconde présente les lieux dans l'optique d'une relation sociale ; la troisième aborde la discrétion et l'infiltration ; la quatrième propose quelques suggestions destinées à personnaliser le décor.

Ces descriptions ne couvrent pas la totalité d'Altdorf, loin de là. La cité recèle beaucoup plus de sites importants que nous n'en avons évoqués ici. Les endroits et les bâtiments détaillés dans ce livre sont ceux qui sont essentiels à cette aventure, avec les lieux publics par lesquels les personnages sont certains de passer lors de leur séjour dans la capitale de l'Empire.

Les beaux quartiers

Vous trouverez ici des précisions sur le genre de quartiers dans lesquels vivent et évoluent les membres de la bonne société. Ils ne sont



pas très éloignés des quartiers populaires, pourtant ils pourraient tout aussi bien se trouver sur une autre planète. Toutes ces descriptions sont d'ordre général ; vous y trouverez la présentation de la résidence typique d'un aristocrate, mais pas celle du domaine de Lord Frederick.

Tous les immeubles des beaux quartiers sont bien construits et bien entretenus. Les réparations sont généralement si bien faites qu'on ne peut les déceler et qu'elles semblent faire partie de la structure originelle. Les fenêtres vitrées et les portes bien ajustées garantissent qu'il n'y entrera pas le moindre courant d'air ou la plus petite goutte d'eau de pluie, même en cas de tempête.

Domaine clos

À Altdorf, seuls les plus riches des membres de la haute société peuvent se permettre de vivre dans une résidence entourée de murs. Le mur d'enceinte est généralement pourvu de deux portes : un grand portail réservé aux habitants et à leurs invités et une autre porte, à l'opposé, pour les serviteurs et les livraisons. Ce mur est toujours suffisamment haut pour tenir les indésirables à l'écart, mais il n'est pas pourvu d'un chemin de ronde. Il ne s'agit pas d'un rempart de château.

Le mur d'enceinte entoure un jardin et la demeure s'élève approximativement au centre de celui-ci. Les jardins sont habituellement plantés de fleurs et d'arbres odorants et la première chose que remarqueront des personnages joueurs, en les traversant, c'est que la puanteur de la ville s'estompe. Les émanations fétides ne sont plus du tout perceptibles à l'intérieur de la maison. Les bruits sont également assourdis à l'intérieur de la propriété et on les entend à peine une fois dans la résidence.

Discrets et efficaces, les serviteurs vaquent à leurs occupations et guident les personnages invités jusqu'au salon où ceux-ci rencontreront le maître de maison. Ces domestiques éconduisent les personnes qui se présentent sans invitation, autant que possible.

La maison possède toujours au moins deux étages et peut en avoir plus ; en ville, même pour les plus riches, l'espace reste limité. Le hall d'entrée est imposant, conçu pour impressionner les visiteurs, mais les fournisseurs et les serviteurs entrent par la porte de derrière qui leur est réservée. Les murs sont décorés de tableaux, de tapisseries et de pièces d'armure, de trophées et de sculptures exotiques. Ces objets peuvent provenir de la collection de l'arrière-grand-père de l'actuel occupant de la maison et ne fournissent donc pas d'indications fiables sur ses goûts personnels.

Affrontements

- Des escaliers de marbre, de longs couloirs aux murs tendus de tapisseries et au sol couvert de tapis, des caves à vin et des greniers poussiéreux constituent de bons décors pour un combat.

- Les tapisseries et les tableaux peuvent être arrachés des murs, tandis que les meubles et les éléments de décoration peuvent basculer. Donnez la description des objets précieux détruits pendant la bagarre.

- Il est possible de s'emparer des armes et des boucliers exposés aux murs pour se battre. Ceux-ci peuvent se révéler être de toutes les qualités possibles : depuis le trésor familial précieusement conservé, de qualité exceptionnelle, jusqu'au simple objet de décoration, à considérer comme une arme de qualité médiocre dans un véritable combat.

- Suivant leur personnalité, les serviteurs en livrée pourront tenter d'aider leur maître à repousser les agresseurs ou s'enfuir, terrorisés.

Rencontres

- Un salon élégant, tendu de tapis, aux sièges rembourrés et tapissés aux couleurs de leur propriétaire, serait un excellent endroit pour une entrevue.

- Le jardin peut également se révéler un lieu propice ; les jardins sont rares à Altdorf, ils représentent donc un bon moyen de faire étalage de sa fortune.

- Il y a toujours des serviteurs dans les parages, à moins que les personnages ne réussissent à convaincre le maître de maison de les renvoyer. Si les joueurs paraissent avoir oublié les domestiques, pensez bien à mentionner leurs activités.



- Des tests de Charisme sont nécessaires pendant toute la durée de l'entrevue pour déterminer si les personnages sont capables de se conformer aux règles de la bienséance. Le maître de maison se montrera extrêmement condescendant s'ils échouent.

Furtivité

- Les personnages doivent se faufiler dans le jardin pour pouvoir s'approcher de la maison. On y trouve probablement des statues, qui peuvent être confondues avec des personnes dans l'obscurité en cas d'échec d'un **test de Perception Assez difficile (–10%)**.

- À l'intérieur de la maison, un personnage peut se cacher derrière une tapisserie armoriée, une chaise tendue de tissu brodé ou un meuble décoré de marqueteries de différentes essences de bois. Pensez bien à lui signaler la grande valeur de ces protections.

- Des serviteurs vont et viennent sans arrêt ; la maison n'est jamais complètement silencieuse, même au cœur de la nuit. Les personnages qui se faufilent furtivement dans la demeure entendront donc des bruits de pas, sauf si leurs tests de Perception sont vraiment très mauvais.

Éléments de personnalisation

- Le degré d'entretien : la demeure et le jardin sont-ils bien entretenus ou auraient-ils besoin de quelques réparations (ou de beaucoup) ?

- L'ancienneté : depuis quand cette famille habite-t-elle là ? Si ces gens y vivent depuis des générations, l'ameublement sera composé d'objets de styles différents, avec des antiquités. S'ils viennent de s'installer, tous les objets seront peut-être de la même période et du même style.

- Les serviteurs : à quoi ressemble leur livrée ? Sont-ils nombreux ou pas ? Quelle est leur attitude envers les aventuriers en visite ?

- Les armoiries : comment se présente le blason de la famille qui habite la maison ? Il est forcément visible à plusieurs endroits.

- Objets caractéristiques : décrivez en détail un ou deux objets remarquables, placés à des endroits stratégiques, où les personnages pourront les voir en regardant autour d'eux.

Un hôtel particulier

Les demeures citadines des privilégiés ont au moins quatre étages mais rarement plus de six. Ils donnent directement sur la rue, quoiqu'ils puissent disposer d'une petite cour à l'arrière de la maison. Cette arrière-cour sert généralement aux allées et venues des serviteurs et permet de garer les carrosses ; seuls les plus riches disposent d'un jardin. Les invités passent par l'entrée principale et les fournisseurs et les domestiques par l'arrière.

À l'intérieur, les plus beaux appartements occupent les étages les plus élevés, loin au-dessus des odeurs et des bruits de la rue. Toutefois, la puanteur ne disparaît pas et les personnages ne remarqueront la différence qu'en redescendant, lorsqu'elle reprendra toute sa force. Dans certains cas, le rez-de-chaussée est occupé par une boutique ou un bureau qui appartient souvent au propriétaire de la maison, mais pas toujours.

Les couloirs de ces maisons sont étroits et serpentent bizarrement car les habitants s'efforcent d'occuper autant d'espace que possible dans le bâtiment. On y trouve communément des escaliers séparés réservés aux serviteurs et la plupart de ces demeures possèdent un hall d'entrée spacieux. Généralement, les pièces paraissent un peu exiguës, car elles sont encombrées de plus d'objets qu'il ne faudrait. Souvent, elles paraissent également assez obscures, particulièrement dans les étages inférieurs où les fenêtres sont sales, assombries et toujours fermées contre le bruit et les odeurs de la rue.

Dans toutes ces maisons, on trouve au moins trois ou quatre domestiques mais ceux-ci ne vivent généralement pas sur place. Les cuisines et les buanderies sont toujours situées dans les étages inférieurs et les serviteurs y passent le plus clair de leur temps. La principale exception est le majordome, qui représente la maisonnée aux yeux du monde extérieur. Lorsque des visiteurs se présentent, le majordome les reçoit et se renseigne pour savoir si son maître désire les recevoir, puis il les guide dans la maison s'ils sont les bienvenus.

Affrontements

- Si un combat se déroule dans un couloir, les murs, les peintures et les décorations qui s'y trouvent seront forcément endommagés. Vous devriez également décrire comment les personnages se font projeter contre les murs, bien que cela ne leur inflige aucun dégât supplémentaire.

IDÉES D'AVENTURES DANS LES BEAUX QUARTIERS

Dans la résidence d'un noble

Un aristocrate a kidnappé une ouvrière et la retient dans sa résidence. Les autorités ne veulent rien entendre, alors la famille de la victime supplie les personnages de la sortir de là. Le jardin du noble est peuplé de plantes carnivores et vénéneuses. Quant aux œuvres d'art qui décorent sa maison, elles sont terriblement inquiétantes. La victime est-elle destinée à être sacrifiée aux Puissances de la Ruine ?

Dans un hôtel particulier

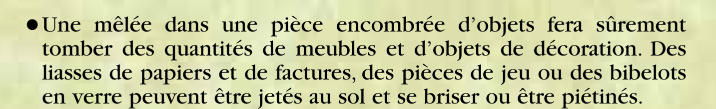
Un marchand dont les affaires sont en plein essor a acheté tous les étages de la maison dans laquelle il vit pour les convertir en une demeure digne de lui. Quand il a voulu les déloger, les habitants du grenier (ou des caves) ont traité ses préavis par le mépris et la dernière fois qu'il les a confrontés, ils l'ont violemment menacé. Il a alors embauché une paire de brutes du quartier pour les chasser, mais seul l'un des deux voyous est revenu, baragouinant des mots sans suite. À présent, le marchand est au désespoir : il veut à tout prix faire partir ce qui s'est installé là, car il a dépensé beaucoup d'argent pour cette maison, mais il a trop peur pour y entrer.

Au théâtre

Un théâtre donne une pièce relatant les agissements d'un culte du Chaos et sa défaite finale aux mains des templiers de Sigmar. La pièce commence par remporter un franc succès, jusqu'à ce que les acteurs se mettent à mourir les uns après les autres, assassinés d'une manière qui rappelle les péripéties de la pièce. On arrête les représentations, mais les meurtres continuent et c'est à ce moment que les membres de la compagnie de théâtre font intervenir les PJ. L'enquête permet de découvrir que l'auteur a basé le culte représenté dans la pièce sur un véritable culte, parce qu'il espérait le révéler au grand jour. Les membres de ce culte assassinent à présent tous ceux qui pourraient être au courant de leurs secrets. Les personnages joueurs arriveront-ils à les démasquer et à les arrêter ?

Dans un club privé

Un club très fermé, réservé à des nobles qui aiment à penser qu'ils sont des aventuriers, embauche les PJ afin qu'ils viennent faire la conversation aux clients, pour flatter leur amour-propre en échangeant avec eux des histoires d'aventures véritables. La paye est bonne mais le travail est profondément humiliant ; le personnel traite les personnages avec un profond mépris et les habitués s'attendent à ce que ceux-ci considèrent un voyage à Middenheim avec une escorte d'une douzaine de gardes comme une aventure au moins aussi périlleuse que l'éradication d'une bande d'hommes-bêtes à trois contre un. Cependant, les personnages ne vont pas tarder à remarquer que les clients du club ont tendance à s'embarquer dans de véritables expéditions dont ils ne reviennent pas. Une créature ou un culte maléfique utilise ce club comme couverture pour attirer sa riche clientèle et l'entraîner dans quelque vile machination.

- Une mêlée dans une pièce encombrée d'objets fera sûrement tomber des quantités de meubles et d'objets de décoration. Des liasses de papiers et de factures, des pièces de jeu ou des bibelots en verre peuvent être jetés au sol et se briser ou être piétinés.

- Si l'action se déroule dans les étages supérieurs, voilà une excellente occasion de pousser un personnage par la fenêtre (et c'est aussi le moment idéal pour utiliser un point de Destin : par chance, le personnage se réveille hors de la ville, à l'arrière d'un tombereau de fumier.)

- Du fait que toutes ces maisons sont mitoyennes d'autres demeures, il est probable que le tumulte attirera l'attention des voisins.

Rencontres

- Les personnages sont conduits par le majordome au travers d'une succession de petits couloirs et d'escaliers étroits jusqu'à un salon spacieux, très impressionnant, décoré et meublé pour recevoir des invités. Cette pièce se trouve dans un étage élevé et ses grandes fenêtres laissent entrer la lumière à flots.

- S'ils se lient d'amitié avec le propriétaire de la maison, celui-ci les recevra peut-être dans un bureau plus petit et plus encombré, là où il travaille habituellement.

- Si le maître de maison est un marchand et s'il estime assez les personnages, il leur propose de la nourriture et des boissons de très bonne qualité, ce qui est une manière de faire valoir sa fortune.

NOUVELLE CARRIÈRE : ALLUMEUR DE RÉVERBÈRES

Description : dans les plus grandes cités de l'Empire, on peut voir une merveille qui n'existe nulle part ailleurs dans le Vieux Monde : les réverbères. Ils servent à illuminer les artères principales et les plus grandes rues, particulièrement dans les quartiers riches. Altdorf a été la première cité à équiper ses rues de lanternes et celles qui se trouvent au voisinage du palais impérial sont particulièrement ouvragées. Les allumeurs de réverbères sont chargés d'entretenir ces lanternes et de les allumer tous les soirs au crépuscule. Ils transportent tout un assortiment de chandelles et d'allumoirs et certains se servent même des mèches à combustion lente couramment utilisées pour les armes à feu. Les habitants de la ville sont très fiers de leurs réverbères, qu'ils considèrent comme des symboles de sophistication et de civilisation. Le danger d'incendie est tel au cœur des quartiers aux bâtiments tassés les uns contre les autres, que quiconque s'attaque aux allumeurs de réverbères est passible de la peine de mort.

Note : si vous tirez au sort votre carrière de départ, vous pouvez substituer l'Allumeur de réverbère au Bourgeois avec l'accord de votre MJ.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	—	+5%	—	+10%	+5%	+5%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages *ou* Résistance à l'alcool, Connaissances générales (Empire), Escalade, Marchandage, Perception, Survie
Talents : Acuité visuelle *ou* Intelligent, Combat de rue, Fuite
Dotations : huile pour lampes, 20 allumettes, lampe-tempête, boîte d'amadou, 8 chandelles de cire
Accès : Charbonnier, Paysan, Ratier, Serviteur
Débouchés : Agitateur, Bateleur, Bourgeois, Collecteur de taxes, Contrebandier, Garde, Initié, Serviteur

Furtivité

- Il est très difficile de se montrer discret dans toutes ces petites pièces envahies de bric-à-brac ; vous pouvez raisonnablement augmenter la difficulté de tous les tests d'un cran.

- Comme l'entrée principale donne directement sur la rue, il est préférable d'essayer de s'introduire dans la maison par la porte de derrière, où les personnages courent moins de risques de se faire remarquer.

- La pagaille qui règne dans la maison ne facilite pas la tâche d'un personnage essayant de trouver un objet précis, particulièrement s'il ne sait pas où se cache celui-ci. Dans la plupart des pièces, les tests de Fouille devraient leur prendre au moins 10 minutes et peuvent durer jusqu'à 30 minutes dans certaines. Insistez bien sur le capharnaüm dans lequel ils doivent fureter.

Éléments de personnalisation

- Le majordome. À quoi ressemble-t-il, comment traite-t-il les personnages et a-t-il quelque chose de bizarre ?

- La décoration du grand salon où sont reçus les personnages peut tourner autour d'un thème : par exemple, un grand nombre de tableaux et de bibelots représentant des chiens ou bien des nus, ou encore une quantité d'objets d'art d'origine elfe ou naine.

Les théâtres

Les théâtres que fréquentent les privilégiés sont des endroits luxueux, dont toutes les surfaces sont rembourrées ou dorées, et parfois les deux (le rembourrage doré est terriblement prétentieux). Un aristocrate ne saurait acheter un simple billet pour une représentation ; au lieu de cela, il loue une loge à l'année, ce qui lui permet d'assister à autant de représentations qu'il le désire.

Les habitués sont accueillis à l'entrée par des ouvreuses en uniforme, qui les saluent par leur nom et les conduisent à leurs loges. Ils peuvent y recevoir autant d'invités qu'elle peut en contenir et le personnel du théâtre ne leur impose aucune limite, à moins d'une exagération flagrante. Si un noble seigneur décide d'entasser soixante personnes dans une loge prévue pour en contenir vingt, cela le regarde. Toutefois, s'il tente de faire entrer plusieurs centaines de personnes avec lui, le personnel se permettra quelques observations.

Les loges sont rangées comme les sièges d'un auditorium ordinaire, excepté qu'on y accède par un corridor situé à l'arrière de la rangée et qu'elles sont séparées des autres loges par un plafond et des parois. L'occupant d'une loge centrale peut s'asseoir tout au fond de sa loge et profiter d'une excellente vue sur la scène, tout en demeurant à l'abri des regards. Les loges de côté, elles, sont tout à fait visibles depuis celles qui leur font face et, en se penchant un peu, on peut voir ce qui s'y passe depuis à peu près la moitié des autres loges du théâtre. Par contre, on y voit généralement assez mal ce qui se passe sur scène.

Les loges de côté sont les plus demandées et les plus chères. La bonne société d'Altdorf ne va pas au théâtre pour assister à des opéras ou des pièces culturelles ; les gens y vont surtout pour faire étalage de leur fortune et de leur position sociale. Les bruits de la représentation, particulièrement lorsqu'il s'agit d'un opéra, ainsi que le fait que les loges soient isolées par des parois et que les théâtres soient ouverts au public en font d'excellents endroits pour organiser des rencontres discrètes. En conséquence, certains nobles louent à la fois une loge de côté pour s'afficher et une loge centrale pour y organiser des réunions plus discrètes. Toutes les loges peuvent être verrouillées de l'intérieur, de manière à éviter les interruptions gênantes.

Ces théâtres n'ont ni buvette ni buffet ; les abonnés sonnent et une servante leur apporte les rafraîchissements demandés dans leur loge, puis inscrit ces consommations sur leur note.








Affrontements

- Les couloirs qui longent l'arrière des loges sont plutôt étroits ; ainsi, lors d'un combat, deux combattants peuvent s'y tenir côte à côte, mais c'est le maximum.

- Une rixe dans une loge peut facilement se terminer par une chute sur le toit du caisson de la loge située juste en dessous et devant celle-ci. Ces caissons ne sont pas très solides ; un personnage un peu lourd peut très bien passer au travers. Si trois personnages ou plus se tiennent sur le toit d'une loge, celui-ci s'effondre immédiatement.

- Les cloisons qui séparent les loges ne sont pas très robustes elles non plus et on peut facilement les abattre au cours d'un combat.

- Les artistes ont l'habitude d'ignorer les occupants des loges, de même que les spectateurs ignorent les gens qui sont sur scène. Ils continueront la représentation sans prêter attention à une bagarre dans les loges, sauf s'ils se trouvent directement menacés. Mentionnez ce qui se passe sur la scène de temps en temps, surtout si la pièce contient une scène de combat.

Rencontres

- Comme nous l'avons dit plus haut, les membres de la haute société organisent volontiers leurs rendez-vous au théâtre. Les personnages joueurs sont escortés jusqu'à la loge par les ouvreuses du théâtre et la pièce forme la toile de fond de l'entrevue. Toutefois, leur hôte se désintéresse complètement de la représentation.

Furtivité

- Au théâtre, les gens font fréquemment des choses qu'ils devraient éviter ; toutefois, il s'agit plus souvent d'une liaison illicite que du culte des dieux du Chaos. (Cependant, quelqu'un de suffisamment riche pourrait payer des gardes pour surveiller une loge jour et nuit afin d'y installer un autel consacré au Chaos. Il faut avouer que, pendant que se déroule une représentation du célèbre opéra *Vulrich le Répurgateur*, la loge centrale d'un théâtre pourrait former un décor idéal où mettre en scène la confrontation finale avec un culte.) C'est pour cette raison que le personnel reste vigilant pour débusquer les espions tant que le théâtre est ouvert. Et les membres du personnel sont partout.

- En revanche, si les personnages pensent que quelque chose pourrait avoir été caché dans le théâtre, le personnel est beaucoup moins attentif après la fermeture.

Éléments de personnalisation

- Le nom du théâtre et le thème dominant de sa décoration (ce qui inclut la livrée du personnel) sont les principaux éléments de personnalisation. C'est également une bonne idée de trouver un nom pour la pièce ou l'opéra qui s'y joue, mais, toute pièce pouvant pratiquement inclure n'importe quel genre de scène, vous n'aurez pas besoin de créer un résumé de l'action.

Les clubs

Les clubs sont la version aristocratique des tavernes. La principale différence entre les deux types d'établissement est que seuls les membres et leurs invités sont admis dans un club. Certains clubs imposent des restrictions supplémentaires, comme ceux qui, par exemple, sont réservés aux hommes, aux nains ou aux sorciers. Ces restrictions peuvent toujours être assouplies sur la requête d'un membre suffisamment influent, mais les clubs les plus prestigieux n'y consentiront qu'à la demande expresse d'un Électeur ou de l'Empereur en personne.

La plupart des clubs sont installés dans des bâtiments très semblables à des hôtels particuliers, mais en plus imposant. Parmi ceux qui sont réservés à l'élite, quelques-uns sont établis dans des résidences entourées de parcs et de jardins, tandis que ceux qui s'adressent aux premiers échelons de la classe supérieure n'occupent pas toujours la totalité d'un immeuble. Les clubs font tous défendre leur porte par des gardes armés (utilisez le profil des Gardes) et emploient des cerbères à l'intérieur pour s'occuper des fauteurs de troubles. Les gardes sont suffisamment bien équipés pour repousser de petites

bandes de brigands qui s'imagineraient que des nobles un peu ivres représentent des proies faciles, mais ils ne sauraient résister à l'assaut d'une troupe importante.

Avant d'ouvrir, on vérifie l'identité des visiteurs par un petit guichet et les gens qui n'ont pas l'apparence qui convient (comme la plupart des aventuriers) reçoivent un accueil glacial, qui peut soudainement se réchauffer de façon surprenante lorsque le personnel apprend qui les a invités. Toutefois, il est rarissime qu'un groupe soit autorisé à entrer en l'absence de celui qui les a invités.

À l'intérieur, la plupart des clubs sont décorés de façon neutre et élégante, avec une profusion de lambris de bois, de tableaux représentant des scènes de chasse ou des sujets sigmarites et probablement une bibliothèque dont les livres sont enchaînés aux étagères. On y trouve de grandes pièces communes et des salons privés de toutes tailles et pour tous les usages. Presque tous les clubs possèdent des chambres où leurs membres peuvent passer la nuit s'ils le désirent. De nombreux salons particuliers sont dotés d'une porte donnant sur l'extérieur permettant aux personnes dont la présence n'est pas autorisée au sein du club de se joindre aux divertissements privés des membres.

Certains clubs, exactement semblables à des tavernes, attirent leurs habitués par la qualité de leur service. D'autres sont fondés sur un thème spécifique, qui peut quasiment être tout ce que vous pouvez imaginer, à part la vénération du Chaos. Mais un club pourrait tout à fait héberger secrètement un culte du Chaos.

Tout ce que l'on consomme dans un club est ajouté sur le compte du membre invitant. La note ne lui est jamais présentée sur place ; ce serait trop vulgaire. Au lieu de cela, elle est envoyée à son domicile. Et pour respecter sa vie privée, elle n'est jamais détaillée. De nombreux intendants sont de véritables experts dans l'art de jauger la limite jusqu'à laquelle ils peuvent faire monter la facture sans que le client ne la remette en question.

Affrontements

- Lors d'une bagarre dans un club, la principale difficulté est le nombre de gardes qui accourent dès qu'ils remarquent qu'il se passe quelque chose. Ainsi, un combat dans l'un des salons communs doit être extrêmement bref et les PJ doivent avoir planifié une retraite précipitée, peut-être même par la fenêtre.

- Dans l'un des salons privés, insonorisés pour la plupart, le combat peut durer plus longtemps à moins que les membres du club ne tirent le cordon de la sonnette pour appeler à l'aide. L'un des rebondissements d'un tel combat pourrait d'ailleurs être d'arriver à empêcher les personnes présentes de le faire.

Rencontres

- Le salon privé d'un club est un excellent endroit pour rencontrer des aventuriers lorsqu'une personne préfère ne pas être vue en compagnie de tels gibiers de potence. Des serviteurs à la moue désapprobatrice les feront entrer par les escaliers de derrière et les mettront à la porte de la même façon une fois l'entrevue terminée.

- Par ailleurs, vous pouvez marquer l'évolution de l'attitude de leur contact en faisant en sorte que celui-ci demande à ce qu'ils soient accueillis à la grande porte et les traite comme ses invités.

- Les aventuriers qui pratiquent certaines activités pourront être invités à entrer dans un club approprié, une fois qu'ils seront devenus assez célèbres pour cela.

Furtivité

- Il y a toujours du monde dans un club. Cela peut compliquer les choses, d'une certaine façon. Mais d'un autre côté, un déguisement peut se révéler très efficace. Se travestir en serviteur peut être un excellent moyen d'enquêter dans un grand club.

- Les clubs mettent un point d'honneur à préserver la vie privée de leurs membres ; y espionner une personne devrait toujours être très difficile. Mais les gens se fient généralement à la discrétion de leur club, ce qui signifie que l'on peut apprendre beaucoup de choses si l'on réussit à passer les sécurités.

Éléments de personnalisation

- Un club doit avoir un nom, un décor d'un style ou d'un autre et un certain type d'habitués. Un club d'amateurs de chasse sera décoré de trophées et de tableaux représentant des scènes de chasse, tandis qu'un autre, dédié aux philosophes, aura une immense bibliothèque, des salons réservés aux conférences et aux débats et des bustes de philosophes fameux installés un peu partout dans des niches.

- Quel qu'en soit le thème, les clubs sont toujours destinés aux privilégiés. Mais il est tout à fait possible d'imaginer un club de riches marchands désirant prétendre qu'ils sont restés de petits colporteurs.

Les quartiers défavorisés



Les quartiers pauvres d'Altdorf baignent dans la puanteur des rues et parfois l'intérieur des maisons sent encore plus mauvais que l'extérieur. Tous les bâtiments paraissent plus ou moins délabrés ; les nouveaux immeubles sont construits avec des matériaux de si mauvaise qualité qu'il faut souvent commencer à les réparer à peine leur construction terminée, tandis que les bâtisses qui furent bien construites à l'origine sont maintenant vieilles et décrépites. Les meilleurs immeubles sont ceux qui ont été suffisamment bien restaurés pour empêcher les intempéries d'y pénétrer.

Les bâtiments de ces quartiers n'ont pas de fenêtres vitrées car le verre est trop cher. Au lieu de cela, les trous qui servent de fenêtres peuvent être occultés par du papier huilé, qui se déchire facilement, ou par des volets, de sorte qu'à la saison froide les habitants doivent choisir entre avoir de la lumière ou conserver la chaleur. Les portes et les volets ne sont pas bien ajustés, ce qui provoque des courants d'air incessants et même les murs et le toit ont des fuites.

Généralement, un immeuble abrite toujours plus d'habitants que de raison ; il y a au moins quatre personnes par pièce dans la plupart des cas. Ainsi, ces maisons ne sont pas moins surpeuplées que les rues qui les entourent.

Les tavernes

Les tavernes sont les pivots de la vie sociale des quartiers pauvres. On y sert de la nourriture et des boissons, mais la plupart ne proposent pas de chambres. Les repas et les boissons sont bon marché et habituellement assez mauvais. La bière, blonde ou brune, est la boisson de base, tandis que le pain, les légumes et la viande légèrement avancée constituent l'essentiel de la nourriture. Il est rare qu'une taverne attire sa clientèle par sa cuisine.

À l'intérieur, la plupart des tavernes possèdent une seule grande pièce équipée d'un bar le long de l'un de ses murs. Cette pièce est sombre, enfumée et terriblement bruyante, sauf lorsque des étrangers passent la porte. À ce moment-là, tout le monde se tait et fixe les nouveaux arrivants du regard. Dans la plupart des tavernes, il s'agit plus de curiosité que d'hostilité, mais il peut y avoir des exceptions, particulièrement lorsqu'un elfe entre dans une taverne naine, par exemple.

Les bâtisses qui les abritent sont généralement assez bien entretenues et, dans la plupart des cas, un feu brûle dans la cheminée tout au long de l'hiver, ce qui en fait les meilleurs endroits où passer une soirée au chaud. Même si ces établissements ne proposent pas de chambres à proprement parler, peu de taverniers se donnent le mal de faire évacuer les gens qui s'endorment sur le plancher. Un plancher qui est, bien évidemment, d'une saleté répugnante au point que les personnages les plus tatillons feront sans doute la grimace à l'idée d'y poser la semelle de leurs bottes, sans parler du reste de leur personne.





La clientèle d'une taverne particulière est couramment constituée des habitants de son quartier et les gens ont ordinairement leur taverne favorite, où ils passent le plus clair de leur temps. De ce fait, la clientèle est fréquemment composée de personnes de la même profession ou de professions appartenant au même domaine ; par exemple des marins, des ouvriers en bâtiment ou même des serviteurs de grandes maisons.

Affrontements

- Les rixes sont fréquentes dans les tavernes. Les bagarres à mains nues y sont plus considérées comme un spectacle que comme un problème, mais la majorité des patrons regardent d'un très mauvais œil ceux qui tirent leur arme dans les locaux. Ainsi, une empoignade peut être accompagnée des encouragements de l'assistance pour l'un ou l'autre des combattants, ou de cris lorsque les spectateurs ne réussissent pas à s'écarter suffisamment rapidement pour éviter les combattants qui se déplacent dans la salle.

- Si la bagarre tourne au combat armé, le patron intervient rapidement, aidé de quelques habitués, pour essayer de séparer les combattants et de les désarmer. La plupart des gargotiers conservent une arme d'un genre ou d'un autre sous le comptoir pour ce type de situations ; les taverniers qui ont un peu d'argent (ou plus d'ennuis) peuvent même avoir un tromblon ou une arme à feu du même type.

Rencontres

- Une taverne est un endroit idéal pour faire des rencontres. Certaines ont même des stalles séparées par des cloisons, ce qui permet de s'assurer d'un peu d'intimité ; les tavernes les plus cossues peuvent même proposer des salles privées.

- Dans la plupart des cas, les personnages, qui sont des étrangers, viennent rencontrer l'un des habitués. S'ils sont invités, leur hôte les salue et les clients retournent à leurs boissons. S'ils sont venus à la recherche de quelqu'un, tout le monde les regarde jusqu'à ce qu'ils aient trouvé la personne qu'ils étaient venus chercher et engagent la conversation. Si la discussion paraît mal tourner, les habitués prendront naturellement le parti de la personne qu'ils connaissent.

- Si les personnages décident de rencontrer quelqu'un dans une taverne qui n'est connue ni de la personne qu'ils veulent rencontrer ni d'eux-mêmes, les habitués se montrent terriblement curieux de leurs affaires et ceux qui sont particulièrement ivres peuvent même décider de s'inviter dans la conversation.

Furtivité

- Une taverne bondée est tellement bruyante qu'il est **Assez facile (+10%)** de se déplacer sans être entendu. Toutefois, dans la salle principale, il est quasiment impossible de se déplacer sans être vu ou sans se cogner dans quelqu'un. Si les personnages sont à l'étage, le test nécessaire pour se dissimuler est de difficulté **Moyenne (+0%)**.

- Lorsqu'on ne fait pas partie des habitués, il peut se révéler assez délicat d'épier quelqu'un dans une taverne car on se trouve au centre de l'attention. Toutefois, si les personnages commandent tranquillement leurs boissons, sans faire de vagues et en restant entre eux, les gens finiront par se désintéresser d'eux, ce qui leur permettra de choisir l'emplacement qui leur convient. Le bruit ambiant n'aide guère à espionner une conversation (test **Assez difficile [–10%]**) mais la cible a peu de chances de s'en rendre compte, sauf si elle a déjà des raisons de soupçonner les personnages.

Éléments de personnalisation

- La première chose à déterminer, c'est la nature de la clientèle de la taverne. Une taverne de marins sera différente de celle qui est fréquentée par les hommes du guet de la ville.

- Le nombre de pièces qu'elle comporte est important, tout comme l'éclairage. Une taverne vraiment pauvre pourra n'avoir qu'un foyer ouvert en plein milieu de la salle, laissant la fumée s'échapper par où elle peut. (Un foyer de ce genre est parfait pour trébucher dedans ou y pousser quelqu'un.) La plupart des tavernes ont des cheminées, mais certaines utilisent encore des braseros ouverts pour s'éclairer. Seules les tavernes un peu sophistiquées ou qui le furent dans le passé s'éclairent à la lampe ou à la chandelle.

- Comme les personnages goûteront probablement la nourriture et la boisson, une bonne idée serait de choisir un détail remarquable ; peut-être la bière est-elle tellement aigre qu'elle en est imbuvable, ou bien c'est la viande qui est avariée, ou encore, étonnamment, le pain est excellent.

Les combats

Les combats de toutes sortes sont une forme de divertissement extrêmement populaire à Altdorf, dans toutes les couches de la société. Cependant, le côté sanglant de ces distractions et leur violence font qu'on ne trouve les établissements qui les organisent que dans les quartiers pauvres. La haute société désapprouve officiellement ce genre de choses, mais un grand nombre de nobles y assistent incognito.

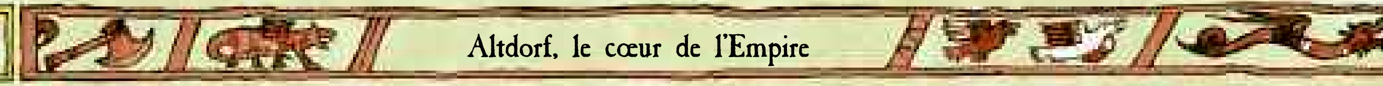
Une arène est pratiquement toujours circulaire et creusée dans le sol, ce qui permet au public d'observer l'action du dessus. Habituellement, le sol est sablé afin d'absorber le sang et la hauteur et l'épaisseur des cloisons dépendent du type de combats qui s'y déroulent. Pour les combats de coqs, la cloison est basse et se résume à une planche. Les volatiles ont les ailes rognées, ce qui les empêche de s'envoler et ils ne sont pas assez forts pour faire tomber les cloisons. Pour les chiens, la clôture fait au moins 3 mètres de haut et elle est plus solide. On se préoccupe surtout de les empêcher de sauter par-dessus. Pour des ours, la barrière fait plus de 5 mètres et elle est lisse, avec un sommet en surplomb pour empêcher les bêtes de s'échapper en grimpant.

Les rings sur lesquels combattent des humains sont très souvent entourés d'une simple barrière de corde qui ne sert qu'à empêcher







IDÉES D'AVENTURES DANS LES QUARTIERS PAUVRES

Dans une taverne

Même les élégants navires venus des îles elfes d'Ulthuan ont un équipage de marins et ces marins apprécient tout autant que les autres de boire un verre. Cependant, ils ne fréquentent que leurs propres tavernes et sont bien connus pour le mauvais accueil qu'ils réservent aux étrangers, en particulier les nains. Le propriétaire de l'une de ces tavernes subit plusieurs cambriolages, puis un meurtre a lieu dans son établissement. La plupart de ses clients ne restent que quelques jours à chaque fois, mais ils reviennent généralement régulièrement et le patron ne voudrait pas que ces événements effraient sa clientèle. Toutefois, il ne peut demander de l'aide à ses relations, car tout le monde est suspect (les amis du patron ne sont pas les elfes les plus honnêtes d'Altdorf). Il demande donc aux PJ d'enquêter dans cet endroit où ils seront *a priori* considérés avec beaucoup de suspicion.

Dans une arène

Les personnages entendent parler d'une arène où l'on parie sur le temps qu'un individu désarmé et non entraîné tiendra face à un homme-bête lui aussi désarmé. La rumeur parle également des personnes qui seront engagées dans le prochain combat : un vieil homme, un nain unijambiste, un enfant, etc. Au début, les personnages ne prêteront peut-être pas attention à ces bruits. Puis l'un de leurs contacts des taudis leur demande d'enquêter sur une récente vague de disparitions : un vieil homme, un nain unijambiste, un enfant…

Dans les taudis

Un pauvre ouvrier faisant partie des contacts des PJ leur demande d'arrêter un baron du crime qui est bien décidé à démolir plusieurs taudis, ce qui mettrait leurs habitants à la rue. Les investigations des personnages leur permettent de découvrir que le malfaiteur en question est en fait un répurgateur, aussi sadique et brutal qu'un véritable chef de gang, mais qu'en réalité ses intentions sont de récupérer pour le détruire un épouvantable artefact enseveli dans les fondations des taudis. En apprenant cela, les personnages découvrent également que l'artefact a commencé à exercer sa corruption sur les résidents des taudis, dont leur contact fait partie.

les combattants de tomber hors du ring trop facilement. Une telle barrière démontre que tous les combattants sont des volontaires. Lorsqu'il s'agit d'esclaves ou de personnes ramassées dans la rue, les combats se déroulent dans une fosse creusée assez profondément dans le sol et équipée d'une barrière en surplomb.

Le ring est entouré de deux ou trois rangées de sièges en gradins. Le premier rang offre la meilleure vue. À l'écart, un bar avec des tables et des chaises accueille les clients qui désirent se détendre un peu. Souvent, on peut également parier sur l'issue des combats.

Une organisation de combats bien gérée peut rapporter beaucoup d'argent, par conséquent de nombreuses arènes sont bien mieux entretenues que le reste du quartier où elles se situent. Si l'endroit est fréquenté par de riches clients, on y trouvera un espace réservé à ceux qui en ont les moyens, plus confortablement meublé, avec des nourritures et des boissons plus onéreuses. Mais dans tous les cas la maison emploie toujours un grand nombre de gardes armés, pour le cas où quelque chose s'échapperait de l'arène. Même un coq de combat peut réussir à tuer quelqu'un sur un coup de chance et un gladiateur échappé se fraiera sans difficulté un chemin à coups de lame dans une foule désarmée.

Affrontements

- Dans une arène, tout combat non autorisé suscite l'intervention des gardes ; au moins une demi-douzaine, en armure moyenne, équipés d'armes à une main. Ils ne sont pas là pour tuer qui que ce soit, mais ils n'hésiteront pas à abattre ceux qui n'ont pas suffisamment de bon sens pour capituler. Néanmoins, ils s'enfuient s'ils se rendent compte qu'ils vont être battus.

- Au cours d'une rixe, les personnages risquent de tomber dans la fosse où ils peuvent se retrouver face à des chiens, des ours ou même des combattants humains. En principe, des êtres intelligents ne se mêlent pas d'un combat qui n'est pas le leur, mais cela peut tout de même arriver. Quant aux spectateurs, ils seront certainement fascinés par cette distraction inattendue et crieront des encouragements à ceux sur lesquels ils ont placé des paris.

- Dans certains établissements, les personnages peuvent même se voir obligés de vider leur querelle sur le ring. Ils auront ainsi le plaisir d'avoir un public, sans devoir subir les complications de la vie des combattants professionnels.

Rencontres

- Comme les tavernes et les théâtres, les arènes sont de bons lieux de rencontre. À la différence des tavernes, la plupart des clients ignorent les nouveaux arrivants car ils sont trop captivés par le spectacle en cours. À la différence des théâtres, les spectateurs sont véritablement intéressés par ce qui se passe dans la fosse et peuvent se montrer distraits pendant la conversation.

- Ne manquez pas de décrire à la fois ce qui se passe dans la fosse et les réactions du PNJ devant ce spectacle ; c'est une très bonne façon d'établir la personnalité d'un PNJ.

Furtivité

- Comme la plupart des endroits situés dans les quartiers pauvres, les arènes sont généralement trop surpeuplées pour qu'il soit possible de s'y faufiler en catimini. Cependant, dans les arènes qui emploient des humains, les vestiaires des combattants sont un peu plus tranquilles. Et si l'arène fait partie de celles qui kidnappent leurs victimes, les personnages joueurs peuvent avoir une bonne raison de vouloir s'introduire discrètement dans les lieux. S'il y a des combats en cours, il est **Facile (+20%)** d'y entrer sans être entendu et s'y cacher est ordinairement d'une difficulté **Moyenne (+0%)**.

- Par contre, si un personnage se fait prendre, de nombreux guerriers entraînés se feront un plaisir de lui faire comprendre son erreur.

Éléments de personnalisation

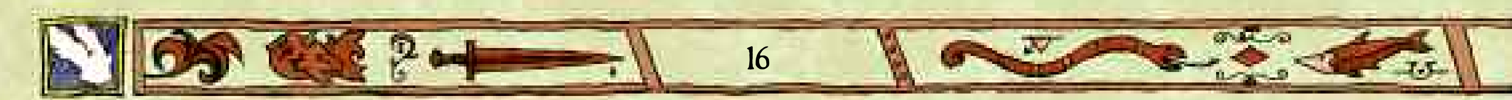
- Le plus important est de décider de la nature des combats qui s'y déroulent ; de quel type sont-ils et s'agit-il de combats à mort ? Ceux qui impliquent des animaux sont pratiquement toujours des combats à mort ; les combattants intelligents ont souvent la possibilité de capituler.

- Toutes les arènes ne sont pas fréquentées par les riches ; certaines ne sont rien de plus que des entrepôts avec un simple jalon marquant l'endroit où se déroulent les combats. Là, les rebuts de l'humanité se tapent dessus à tour de bras pour quelques sous. À l'autre extrémité du spectre, les arènes les plus réputées peuvent vendre leur cognac à des prix encore plus prohibitifs que partout ailleurs pour satisfaire les plus riches de leurs clients.

Les taudis

C'est là que vivent presque tous les pauvres d'Altdorf. En général, les bâtiments ont au moins quatre étages, si ce n'est plus, et au moins deux pièces à chaque étage. Les fenêtres de l'une des pièces donnent sur la rue et celles de l'autre sur la ruelle qui longe l'arrière de l'immeuble. Ces bâtisses sont appuyées les unes aux autres, ce qui signifie que les murs latéraux n'ont généralement pas de fenêtres.

Comme dans toute autre forme de logement, leur qualité varie mais celle-ci n'est jamais vraiment bonne. Les meilleurs sont solidement construits, mais les portes et les volets laissent toujours passer les courants d'air. Chaque étage abrite une famille, répartie dans ses deux pièces. Les pièces ont des cheminées ou des foyers et la plupart des







familles possèdent un assortiment raisonnable de meubles utilisables. Il y a des toilettes communes dans une courette à l'arrière de la maison et parfois une pompe ou un puits. Le rez-de-chaussée est généralement occupé par une échoppe et on accède aux logements de l'immeuble par la courette de l'arrière plutôt que par la rue.

Tout en bas de l'échelle, les bâtiments ne tiennent debout que grâce aux continuelles réparations de fortune des habitants. Il y a des marches manquantes dans les escaliers et ceux-ci sont étayés par des poutres volées dans d'autres immeubles encore plus décrépits. Les volets manquent presque tous et les fenêtres sont occultées par des morceaux de tissus tendus en travers de l'ouverture. Quant aux portes, il n'y en a pas partout. La plupart des pièces sont occupées par plus d'une famille et sont divisées par des couvertures suspendues au plafond pour faire office de cloisons. Lorsqu'il y a des cheminées, elles sont bouchées depuis longtemps. Les gens font généralement du feu dans des braseros, quand ils ont de quoi s'acheter du combustible. L'eau doit être ramenée d'une fontaine située à quelque distance de l'immeuble et, en guise de latrines, on se sert de seaux qui sont ensuite vidés par les fenêtres. Il n'est pas rare que ce genre de bâtiment s'effondre sans crier gare en faisant de nombreuses victimes.

Affrontements

- Même les meilleurs de ces taudis abritent toujours deux ou trois douzaines d'occupants ; en cas de bagarre, ceux-ci essayeront probablement d'abord de savoir ce qui se passe puis de s'enfuir. Les portes ne sont pas suffisamment solides pour résister à une collision avec une personne un peu lourde. En conséquence, la bagarre ne restera sûrement pas confinée à une seule pièce. Les bougies et les braseros peuvent très facilement se renverser et déclencher un incendie qui se propagera très rapidement dans ces vieilles structures.

- Dans les taudis les plus misérables, le plancher et les escaliers peuvent facilement céder sous le poids d'un personnage un peu lourd ou au cours d'une rixe un peu énergique. À chaque étage vivent plus d'une douzaine de personnes, dont la moitié au moins sont présentes pendant la journée. Il est donc probable que des spectateurs seront blessés dans le combat.

Rencontres

- La principale raison qui peut pousser des personnages à se rendre dans l'un de ces taudis est de parler à l'un des habitants de l'endroit. La plupart des aventuriers paraissent être d'une condition bien supérieure à celle des gens qui vivent là, même si les personnages n'étaient que de simples ratiers à leurs débuts. Certains résidents se montreront fiers de leur domicile et essayeront de donner la meilleure impression possible. Ce genre de comportement se rencontre surtout dans les immeubles les moins misérables. D'autres personnes refuseront de parler à tous ceux qui leur paraissent plus riches qu'eux et les ignoreront ostensiblement.

- Dans tous les cas, une entrevue réellement privée est impossible dans un immeuble de ce type. Les murs et les planchers ne sont absolument pas insonorisés et il y a toujours du monde aux environs. De plus, les résidents sont invariablement curieux des affaires de leurs voisins et ne manqueront pas de le remarquer si l'un d'eux reçoit la visite d'un groupe d'aventuriers. Les spéculations au sujet des raisons de cette visite alimenteront les conversations de la taverne du coin pendant un jour ou deux, jusqu'au prochain scandale de taille.

Furtivité

- Les taudis sont probablement les endroits où il est le plus difficile de se montrer discret. Il y a toujours des gens à l'intérieur, les habitants se connaissent tous et le moindre étranger y est vraiment très remarquable. Tous les tests destinés à rester caché devraient être **Très difficile (–30%)**. Toutefois, le fait de se faire découvrir n'entraîne généralement pas de conséquences trop graves. Les habitants n'ont pas grand-chose à se faire voler et ils n'ont pas envie de se retrouver mêlés à ce qui ne les regarde pas. Les intrus qui ne paraissent pas dangereux n'auront probablement à subir que quelques questions indiscrètes.

Éléments de personnalisation

- Tout d'abord, vous devez déterminer le degré de pauvreté du taudis. Il peut se situer n'importe où entre les deux extrêmes décrits plus haut. Puis vous devez décider de la fonction d'origine

du bâtiment. Certains taudis ont été construits pour leur usage actuel, mais la plupart sont d'anciens hôtels particuliers reconvertis, des entrepôts transformés ou des édifices de ce genre. Dans ce cas, la répartition intérieure des pièces peut sembler complètement illogique ; on peut parfois encore y voir d'anciens emblèmes héraldiques gravés dans les pierres, en souvenir d'une noble famille partie depuis longtemps.

- Enfin, presque tous les taudis ont leur excentrique. Parfois il s'agit de quelqu'un qui a un peu perdu la tête mais qui n'est pas dangereux, ou encore d'une femme qui veut s'occuper de tout le monde dans l'immeuble, sait tout des affaires de chacun et explique à qui veut l'entendre comment il doit mener sa vie, ou bien d'un jeune enfant qui se mêle de tout ce qui ne le regarde pas. Il est pratiquement impossible de visiter un taudis sans tomber sur cette personne et de tels personnages constituent des particularités remarquables et faciles à mettre en place pour distinguer tous ces endroits les uns des autres.

Les lieux publics

Les lieux publics comprennent les rues, les marchés et les ponts d'Altdorf. On peut y croiser des personnes de toutes les classes sociales, se côtoyant en une foule dense, bruyante et malodorante.

Les rues

Les rues d'Altdorf sont étroites, encombrées et très sales. La plupart sont pavées mais, en certains endroits, les pavés ont été submergés depuis longtemps par la boue, le fumier et d'autres substances moins plaisantes encore et ils ne représentent plus qu'un piège supplémentaire. Les canalisations sanitaires et les égouts sont presque toujours à ciel ouvert et les gens jettent leurs détritus dans la rue directement par les fenêtres. Les plus polis préviennent d'abord.

Il faut s'attendre à être constamment bousculé dans les rues d'Altdorf. Ceci permet aux pickpockets d'opérer en toute tranquillité. La foule ne facilite pas non plus la tâche lorsque l'on veut garder un œil sur quelqu'un, ce qui rend les filatures assez délicates et n'aide pas à repérer si l'on est soit même filé.

La foule est également bruyante. Les colporteurs apostrophent les gens pour leur vanter leurs marchandises et les gens eux-mêmes tiennent leurs conversations en hurlant pour se faire entendre parmi tous ceux qui vocifèrent autour d'eux. Il est pratiquement impossible d'espionner une conversation dans le vacarme de la rue.

Mais la caractéristique la plus frappante des rues d'Altdorf, c'est leur odeur. Les remugles des égouts, de la viande et des matières végétales pourrissantes, des cadavres de personnes et d'animaux ; tout cela se combine pour enrichir la puanteur ambiante. Dans les rues, les personnages finissent par s'y accoutumer, mais ne manquez pas de les leur rappeler à chaque fois qu'ils y retournent après avoir passé un moment dans un lieu tel que la résidence d'un noble ou un hôtel particulier, où ces odeurs sont moins perceptibles.

Affrontements

- Du fait de l'encombrement des rues, le risque est grand de blesser des passants innocents. Les projectiles enflammés et les armes de grande taille sont particulièrement dangereux à utiliser.

- Il est facile de glisser dans la boue qui recouvre la chaussée pour aller s'écraser contre des éventaires de marché, en envoyant les objets qui s'y trouvent rouler dans toutes les directions. Ces éventaires peuvent également servir d'abri.

Rencontres

- Personne n'aurait l'idée de se réunir dans les rues d'Altdorf. Il est à peine possible d'y tenir une conversation.

- Cependant, les personnages pourraient bien ne pas avoir le choix. Si leur contact refuse de les rencontrer ailleurs, ils peuvent être obligés de parler en marchant. Se frayer un chemin au sein d'une foule, négocier avec des gardes du corps qui essayent de vous repousser et tenter d'avoir une conversation sérieuse sur le sujet de la lutte contre le Chaos sans hurler à pleins poumons et se faire entendre de tous ceux qui se trouvent à portée de voix, tout cela peut représenter un défi intéressant.

Furtivité

- Dans un sens, il est impossible de se cacher dans les rues. Il y a trop de monde ; quelqu'un vous verra forcément. Mais un bon déguisement peut rendre une personne quasiment invisible : personne ne remarque un messager ou un serviteur vaquant à ses tâches quotidiennes.

Éléments de personnalisation

- Les rues d'Altdorf se distinguent par la qualité de leur pavage, par leur largeur et par la hauteur et la richesse des maisons qui les bordent. Au voisinage du palais impérial ou d'un grand temple, certaines rues sont pavées de dalles de pierre et sont même dotées d'égouts souterrains. Les rues des quartiers les plus pauvres, en revanche, sont de simples chemins de terre battue qui se transforment en marécages putrides à la première pluie.

Les ponts

Altdorf est bâtie sur les berges et les îles du Reik, ce qui signifie que les ponts constituent un élément très important de son réseau de rues. Il vous suffira de rappeler aux joueurs que leurs personnages traversent des ponts lorsqu'ils se déplacent pour qu'ils en prennent bien conscience. Toutefois, il peut se produire des tas de choses sur les ponts.

NOUVELLE CARRIÈRE : VENDEUR DE JOURNAUX

Description : dans le passé, les scribes détenaient le monopole de la chose écrite, mais cela a changé avec l'invention de la presse à imprimer. De nos jours, les journaux sont devenus courants dans les villes et les cités de l'Empire. Ils paraissent généralement une fois par jour et sont pleins de nouvelles locales et d'histoires à sensation. Une histoire vraiment exceptionnelle peut mériter une édition spéciale. Les vendeurs de journaux arpentent les rues en criant les gros titres et en essayant de se surpasser les uns les autres par leurs extravagances. Toutes les villes possèdent de nombreux éditeurs de journaux qui se livrent à une féroce compétition. Il n'est pas rare de voir des vendeurs rivaux se colleter dans les rues. L'ironie de la chose, c'est que les batailles rangées de ce genre font souvent les gros titres de la presse du lendemain.

Note : si vous tirez au sort votre carrière de départ, vous pouvez substituer le Vendeur de journaux à l'Agitateur avec l'accord de votre MJ.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	—	+10%	+5%	—	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Baratin *ou* Escamotage, Charisme, Commérage, Connaissances générales (Empire), Expression artistique (conteur), Lire/Écrire, Marchandage, Perception
Talents : Code de la rue *ou* Combat de rue, Éloquence
Dotations : sac à dos, 1d10 journaux, étui à parchemins
Accès : Bourgeois, Étudiant, Messager, Paysan, Serviteur
Débouchés : Agitateur, Bateleur, Démagogue, Escroc, Fanatique, Messager, Scribe

Il existe une immense variété de ponts. Les plus imposants sont bâtis en pierre et enjambent les canaux les plus larges. Ils supportent même des maisons et des boutiques, construites sur l'un de leurs côtés. En dessous des ponts, on peut apercevoir les filets et les barrages installés là pour attraper les poissons qui réussissent à survivre dans le fleuve et on peut entendre le puissant grondement du flot, retenu par ces dispositifs. Sur certains ponts, ce bruit est le seul indice qui permet de savoir que l'on se trouve au-dessus de l'eau, tandis que sur d'autres, les maisons sont espacées, ce qui permet de voir au-delà.

Les plus petits ponts, ceux qui traversent les plus étroits chenaux entre les îles, ne sont parfois rien de plus qu'une simple planche que l'on enlève en cas de querelles de voisinage. Entre ces deux extrêmes, on trouve des ponts de bois, des ponts ornementés, des ponts basculants et des ponts privés qui relient les deux parties d'une maison bâtie sur les berges opposées d'un canal.

Les ponts sont aussi embouteillés que les rues mais sont généralement moins boueux, car leur tablier est constitué d'une couche de pierre ou de bois. La puanteur y est également un peu atténuée ; les détritus des ponts sont évacués par des conduits qui se vident directement dans le fleuve ce qui évite aux résidus d'égouts et aux carcasses en putréfaction de s'accumuler.

Affrontements

- La plupart des événements qui peuvent se produire lors d'un combat de rue peuvent également survenir sur un pont. À l'évidence, les personnages peuvent également tomber du pont (voilà une bonne occasion d'utiliser un point de Destin).

- De façon moins évidente, un violent combat sur une passerelle ou un petit pont peut provoquer son effondrement ; on entend des craquements inquiétants, annonciateurs d'une catastrophe, avant que ceci ne se produise.

Rencontres

- Les maisons édifiées sur les ponts appartiennent généralement à des membres de la classe moyenne ; elles ne peuvent être suffisamment spacieuses pour les plus riches mais l'air qu'on y respire est un peu plus agréable que celui du reste de la cité et, de ce fait, elles sont assez prisées. Ainsi, ce sont de bons endroits pour une rencontre avec un contact appartenant à la classe moyenne.

Furtivité

- On peut se cacher sous les ponts, ce qui peut se révéler extrêmement utile pour toutes sortes de malandrins. Une barque permet d'accéder sous les ponts et, s'il est généralement **Assez difficile (–10%)** d'escalader une pile de pont, une chute dans la rivière ne fait pas grand mal. En plus de tout cela, le bruit de l'eau couvre tous les autres, il est donc **Assez facile (+10%)** de camoufler vos propres bruits.

- Les personnages peuvent également dissimuler des objets sous les ponts ou y découvrir des choses que d'autres pourraient y avoir laissées.

Éléments de personnalisation

- Les ponts sont faciles à caractériser, du fait qu'il existe tellement de possibilités différentes. Ils peuvent avoir n'importe quel aspect entre les deux extrêmes cités plus haut ; un pont de pierres sculptées et ornementées ne servira probablement pas à relier des bidonvilles entre eux, tandis que les nobles et les marchands payeront certainement pour avoir quelque chose de mieux qu'une simple planche. S'il existe des exceptions, il faudrait qu'elles soient en rapport avec une histoire particulière et, dans l'idéal, reliées à l'aventure en cours de façon à pouvoir récompenser les joueurs qui penseront à faire des recherches au sujet de cette bizarrerie.

Les marchés

Les marchés sont les points névralgiques de la vie commerciale d'Altdorf et, par conséquent, d'une importance vitale pour les citoyens les plus riches de la cité, tout autant que pour les plus pauvres. Il existe un nombre considérable de boutiques permanentes installées dans des immeubles, mais les éventaires temporaires des marchés restent tout de même plus courants. Certains marchands occupent le même éventaire pendant des années, ce qui rend leur installation semblable à une boutique, tandis que d'autres dressent le leur pendant une semaine ou deux, lorsqu'ils se trouvent en ville. Les deux types d'étalages peuvent très bien voisiner. De cette façon, si les personnages établissent un contact avec un marchand bien installé, celui de l'éventaire voisin peut représenter un bon moyen de leur faire passer des indices ou des informations qui les entraîneront vers des aventures plus lointaines.

Ils peuvent être de natures très variées, mais voici les trois principales catégories de marchés. Pour commencer, un marché peut être couvert ou à ciel ouvert. Un marché couvert est installé dans un grand bâtiment équipé de stalles pour les éventaires et il est parfois à

COMMENT MENER UNE POURSUITE DANS LES RUES

Les rues d'Altdorf sont si encombrées que les déplacements sont ralentis. En temps ordinaire, ceci signifie qu'il faut deux fois plus longtemps que la normale pour arriver là où l'on veut se rendre, mais dans le cas d'une poursuite les personnages essayent de se déplacer rapidement.

La meilleure façon de gérer une poursuite est de le faire à la façon d'un combat. Les personnages voudront probablement utiliser une action de Course à chaque round pour avoir une chance de suivre leur proie ou d'échapper à leurs poursuivants. Cependant, dans les rues, on ne peut pas leur garantir de pouvoir parcourir un nombre de cases égal au triple de leur caractéristique de Mouvement.

À chaque round, chaque personnage doit effectuer un test d'Agilité. S'il obtient au moins 3 degrés d'échec, le personnage ne peut pas avancer du tout. S'il obtient moins de 3 degrés d'échec, il peut avancer d'un nombre de cases de 2 mètres égal à sa caractéristique de Mouvement. En cas de réussite, le personnage peut avancer en doublant sa caractéristique de Mouvement. Et s'il obtient au moins 3 degrés de réussite, il peut tripler normalement sa vitesse de déplacement.

Si l'intéressé rate son test d'Agilité, il entre en collision avec quelque chose ou quelqu'un ou même s'étale de tout son long. Ces accidents ne causent aucun dégât mais retardent le personnage. Si le test d'Agilité est lamentablement manqué (de 50% ou plus), le personnage peut percuter un individu qui se fâche sérieusement et le retient suffisamment longtemps pour que la poursuite se termine. Les succès signifient donc que le personnage se faufile habilement dans la foule.

Les personnages ont la possibilité de semer des obstacles pour ralentir leurs poursuivants. Pour chaque multiplicateur de Mouvement sacrifié, un personnage donné peut créer un tel obstacle. Ceci veut dire qu'un personnage ayant réussi son test d'Agilité peut choisir de ne se déplacer qu'à hauteur de sa caractéristique de Mouvement normale et laisser derrière lui un obstacle. Il peut par exemple renverser un étal de marché, vider un tonneau de pommes sur la chaussée, effrayer une mule pour qu'elle se mette en travers de la rue avec son chariot ou toute autre ruse que pourrait inventer le joueur. En règle générale, un obstacle rend le prochain test d'Agilité du poursuivant **Très difficile (–30%)**. Un obstacle particulièrement efficace peut immobiliser un poursuivant pendant un tour, le temps qu'il réussisse à le contourner. En moyenne, on peut dire que la mise en place d'un obstacle ralentit le poursuivi autant que son poursuivant, mais il y a des circonstances dans lesquelles ceci peut se révéler utile.

Une poursuite se termine lorsque le poursuivant abandonne ou perd la piste de sa proie. Ainsi, c'est une manœuvre qui vaut souvent la peine d'être tentée juste avant de tourner un coin de rue de façon à s'enfuir hors de sa vue.

IDÉES D'AVENTURES DANS LES LIEUX PUBLICS

Dans les rues

Quelqu'un nettoie les rues d'Altdorf. Au cœur de la nuit, des portions de rues sont déblayées et pavées de dalles convenables suivant un schéma qui paraît complètement aléatoire et personne n'y comprend rien. L'un des contacts des PJ (ou peut-être l'un d'eux) remarque que lorsque l'on reporte les portions de rues nouvellement pavées sur une carte, celles-ci semblent former le dessin de l'une des runes du Chaos. Que se passera-t-il si celui qui se livre à ces petits jeux parvient à terminer son ouvrage ?

Sur les ponts

L'un des ponts bâtis de maisons est frappé d'une malédiction. On retrouve des gens assassinés dans la rue, une victime tous les matins pendant quelques jours, jusqu'à ce que le pont soit complètement abandonné par ses habitants. On appelle les personnages à la rescousse pour attraper l'assassin, mais les indices sont rares et les meurtres s'arrêtent. C'est alors que les maisons du pont commencent à subir des modifications. Certaines sont abattues en une nuit, tandis que d'autres se transforment. Au bout d'une quinzaine de jours, les plus anciens résidents finissent par remarquer que l'apparence du pont est en train de changer et qu'il commence à retrouver l'aspect qu'il avait il y a 50 ans, à l'époque où une vingtaine de personnes furent assassinées par un culte du Chaos. S'agit-il d'une manœuvre visant à répéter l'histoire ou à la corriger ?

Dans les marchés

Des mutants apparaissent spontanément dans toute la cité. Certains sont découverts et lynchés, mais de nombreux autres réussissent à dissimuler leur déchéance. L'un des amis des personnages, affecté par ce mal, les supplie de trouver l'origine de l'épidémie. Les mutations proviennent d'étoffes contaminées par la malepierre, qui ont été vendues dans tout Altdorf. En enquêtant chez les différents marchands qui ont vendu ces tissus, les personnages finissent par aboutir au plus grand marché aux tissus d'Altdorf et à un lot en particulier, fourni par un grossiste bien spécifique. Celui-ci est innocent, mais une fouille de son entrepôt conduit les personnages au labyrinthe du repaire des skavens responsables de la contamination de ses étoffes.

Dans les égouts

Les habitants d'un quartier en plein essor décident de faire construire un réseau d'égouts souterrains. Dès le premier forage, on découvre de très anciennes canalisations qui n'ont apparemment jamais été reliées convenablement au reste du réseau de la ville. Au début, tout le monde pense qu'il s'agit d'un coup de chance et les ouvriers commencent aussitôt à établir le plan de ces vieux tunnels pour voir comment ils pourraient être intégrés dans le projet. Mais on retrouve bientôt le corps du premier ouvrier et d'autres meurtres suivent peu après. Les personnages enquêtent et finissent par découvrir qu'une bande de voleurs utilise ces anciens égouts pour y perpétrer leurs crimes. Ils n'apprécient pas du tout l'idée que l'on puisse se mêler de leurs affaires, ni la perspective de voir un jour une marée de détritus leur monter jusqu'à la cheville.

plusieurs étages. Un marché à ciel ouvert se tient dans un lieu approprié à l'intérieur de la cité, où les marchands disposent de suffisamment d'espace pour installer leurs étals. Les maisons qui entourent un marché à ciel ouvert abritent généralement des boutiques ou des entrepôts, tandis que les stalles d'un marché couvert sont par nature plus permanentes. Mais il existe des exceptions dans les deux cas.

La seconde distinction que l'on peut établir est celle que l'on fait entre les marchés de gros, qui vendent leurs produits aux autres marchands, et les marchés de détail, qui vendent au public. En général, tous les marchés sont accessibles à la plupart des gens, mais les personnes qui ne sont pas affiliées aux guildes concernées se verront peut-être interdire l'accès à certains marchés de gros. Il est généralement impossible d'acheter une simple pomme dans un marché de gros, mais il est très possible d'en acheter tout un cageot. Toutefois, dans certains de ces marchés, les transactions ne sont possibles qu'à partir d'un chariot complet.

Le troisième critère permettant de différencier les marchés est de s'intéresser aux marchandises que l'on y vend. Les marchés de gros tendent à être spécialisés, tandis que les marchés de détail sont souvent plus diversifiés. Les marchés aux grains, aux fruits et légumes, aux bestiaux et aux poissons sont généralement les plus grands, tandis que leurs produits ont une durée de conservation limitée. Les marchés aux bestiaux et aux poissons sont peut-être les endroits les plus malodorants d'Altdorf, et si les personnages s'y rendent, ne manquez pas de leur faire remarquer à quel point la puanteur ambiante est forte. Les marchés de gros les plus prestigieux sont ceux qui vendent des produits en provenance de terres lointaines : la Tilée, l'Arabie ou même Ulthuan. Dans ces marchés, les commerçants elfes et nains sont presque aussi nombreux que les commerçants humains ; toutefois, les acheteurs sont majoritairement humains.

En règle générale, les marchés sont encore plus encombrés et bruyants que les rues. Mais ils sont bien plus calmes après la fermeture et il est beaucoup plus facile de se déplacer dans leurs espaces libres. Ceci est spécialement vrai des marchés aux bestiaux, dont les enclos vides peuvent couvrir de larges surfaces.

Affrontements

- Un marché en pleine animation offre les mêmes caractéristiques qu'une rue, si ce n'est qu'on y trouve encore plus d'éventaires à bousculer et à renverser. Potentiellement, un marché aux bestiaux en pleine effervescence peut fournir l'occasion de susciter énormément de désordre si le bétail effrayé essaye de s'échapper des enclos. Il est également possible de libérer les bêtes pour créer une diversion.

- Après l'heure de la fermeture, un marché peut aussi constituer un excellent décor. Il est vaste, à peu près vide et d'un calme à la fois étrange et inquiétant. La plupart des stalles sont toujours debout, ce qui procure de bonnes cachettes ou permet d'organiser une embuscade.

Rencontres

- Les marchés sont d'excellents endroits où rencontrer des marchands et des voyageurs venus de pays lointains ; toutefois, vu le vacarme qui y règne, cela peut être une bonne idée d'organiser une réunion autre part. Néanmoins, même le plus arrogant des marchands elfes acceptera de parler avec une personne qui semble avoir les moyens d'acheter ses articles, ce qui peut permettre aux personnages de profiter d'une occasion cruciale.

Furtivité

- Il existe peu d'occasions de se faufiler discrètement dans les marchés, du fait qu'ils sont soit surpeuplés soit vidés de tout excepté de quelques stalles en bois. Toutefois, ce sont de bons endroits pour y tenir des réunions clandestines et un marché vide, avec ses cloisons de stalles encore en place, est un lieu propice aux embuscades.

Éléments de personnalisation

- La catégorie du marché et les marchandises que l'on y vend sont les principaux critères qui permettent de définir son style. La classe sociale des personnes qui s'y approvisionnent et le nombre de marchands étrangers que l'on peut y trouver sont également des paramètres à conserver à l'esprit.

Les égouts

Altdorf possède un réseau d'égouts souterrain. Une partie de ce réseau fonctionne même bien et collecte les eaux usées et les eaux de pluie pour les déverser dans le fleuve, loin de la ville. D'autres canalisations sont maintenant bouchées et ne sont plus que des



marécages souterrains fétides, des pépinières de maladies et des zones de reproduction pour les rats et toutes sortes de choses plus répugnantes encore. Certains tunnels n'ont jamais été terminés et servent de repaires aux criminels et de tanières aux adeptes des cultes interdits.

Beaucoup de canalisations sont suffisamment grandes pour permettre à un humain de s'y déplacer à pied, du moins s'il prend la peine de se baisser un peu. Les nains et les halflings ne rencontrent pas ce problème. Ceci est fait exprès ; c'est la seule solution que l'on a trouvée pour en permettre l'entretien tout en limitant l'augmentation de la population des rats. De plus, la plupart de ces canalisations souterraines desservent les quartiers les plus aisés car elles ont été construites dans le but de diminuer les odeurs. En conséquence, elles peuvent constituer un moyen idéal pour se déplacer dans les quartiers riches sans être vu.

Dans les égouts opérationnels, le fond du tunnel est recouvert d'une couche de détritus au-dessus de laquelle circule un ruisseau d'eau courante. On y trouve parfois des passerelles pour les piétons, mais ce n'est pas toujours le cas. Tous les personnages qui pataugent dans l'eau des égouts courent le risque de contracter une maladie (cf. **Maladie**, page 136 du livre de base de *WJDR* ; la diarrhée sanglante et la courante galopante sont toutes deux adéquates). Les égouts bouchés retiennent des marigots d'ordures croupissantes, ce qui est encore plus rebutant. Si les canalisations de collecte d'eaux usées n'ont jamais été construites, des conduits inachevés peuvent se révéler complètement secs ou aussi répugnants que les égouts bouchés.

Affrontements

- Lors d'un combat dans les égouts, on court constamment le risque de tomber dans la fange et toute personne blessée dans un environnement aussi infect s'expose à attraper des maladies, généralement la courante galopante. De plus, des *choses* peuvent être attirées par le bruit et émerger des immondices pour attaquer les deux adversaires en présence, les forçant à s'unir pour survivre.

Rencontres

- Les personnages peuvent devoir descendre dans les égouts pour trouver une personne à laquelle ils ont besoin de parler, un ratier par exemple, mais aucune personne saine d'esprit ne proposerait d'organiser une rencontre dans les égouts.

Furtivité

- Les égouts sont formidablement pratiques pour se déplacer discrètement. Il est possible de se rapprocher tout près de l'endroit où l'on désire se rendre sans aucun risque d'être détecté ou presque. Le problème, c'est d'arriver à en sortir sans être vu et de trouver un moyen de se débarrasser de l'odeur…

Éléments de personnalisation

- Les principales différences entre les égouts sont la quantité de détritus qu'ils charrient, le fait que ces ordures soient en mouvement ou non et la profondeur à laquelle ils se trouvent sous la surface. Les portions d'égouts utilisées comme repaire par d'odieuses bandes de malfaiteurs porteront des traces de cette occupation.

LES LIEUX PARTICULIERS

Altdorf est une ville gigantesque. Selon certaines rumeurs, il n'en existerait aucune carte exacte, mais d'autres prétendent que l'Empereur en possède une, à moins qu'il ne s'agisse de l'un des Collèges de Magie. Quoi qu'il en soit, il est en général impossible de se procurer un plan complet et fiable de la ville. Les gens se dirigent en se repérant par rapport aux monuments importants et à certains sites précis.

Les endroits dont vous trouverez la description ci-dessous font partie de ces repères remarquables. Si vous demandez à un habitant d'Altdorf comment se rendre à l'un de ces monuments ou sites, il aura tout d'abord un moment d'incompréhension ébahi ; la plupart des gens entameront leurs explications par : « Allez jusqu'au palais impérial. » Cela ne veut pas dire qu'il est impossible d'obtenir des indications mais seulement que les personnages ne pourront pas les obtenir de façon directe et immédiate. Quelques-uns de ces endroits, comme le Collège Flamboyant, sont dissimulés par magie et ne sont normalement pas utilisés comme repères lorsqu'une personne vous donne des indications. Néanmoins, tout le monde sait à peu près où se situent ces endroits. Du fait qu'il s'agit là de lieux bien déterminés, vous ne trouverez pas d'éléments de personnalisation dans leurs descriptions.

La citadelle du Châtiment

Au voisinage du palais de l'Empereur et du Grand Temple de Sigmar, on peut voir un ensemble de bâtiments en pierres, d'allure austère. Ce sont les cours de justice, mais à Altdorf, elles sont universellement connues sous le nom de citadelle du Châtiment. Personne n'a envie de se retrouver là, assis sous le regard inflexible d'un juge. Les emblèmes de Verena que l'on peut voir dans chaque salle d'audience ont beau symboliser une justice équitable, les juges qui y officient sont connus pour la sévérité de leurs sentences qui dépassent souvent de très loin la gravité des crimes commis. À la citadelle du Châtiment, les individus pris à se livrer au pillage, par exemple, sont quasiment certains de se voir infliger la peine capitale.

Cet ensemble est constitué de nombreux bâtiments, mais les plus importants sont le tribunal impérial et la Tour d'Altdorf. Le tribunal domine les environs et ses hautes murailles le font ressembler à un château fort. À l'intérieur, on trouve différentes salles d'audience et les bureaux de l'administration judiciaire, ainsi qu'une immense salle des archives. Dans les sous-sols du tribunal, une petite prison accueille les









LA CITÉ D'ALTDORF







~ LÉGENDE ~

1. Königplatz
2. Palais de l'Empereur
3. Grand Temple de Sigmar
4. Quartiers pauvres
5. Quartier des marchands
6. Docks
7. Université d'Altdorf
8. Collège d'Améthyste
9. Collège Flamboyant
10. Collège Céleste
11. Forteresse impériale
12. Collège de Jade
13. Citadelle du Châtiment

Note : par nécessité, cette vue d'ensemble de la cité ne fait pas figurer toutes les petites îles et les ponts qui parsèment et enjambent le fleuve.



accusés pendant le déroulement de leur procès. La plupart des détenus ne restent pas longtemps dans ces cellules car la justice est prompte à la citadelle du Châtiment.

La Tour d'Altdorf est la commanderie du guet de la ville. L'unité spéciale du guet chargée de la surveillance de la citadelle du Châtiment y est stationnée. C'est une affectation prestigieuse et de nombreux commandants du guet sont passés dans les rangs de cette unité avant d'être promus. La Tour est un simple édifice de pierre grise, dépourvu de tout ornement, mais elle est robuste, bien conçue et a résisté à de nombreux assauts d'émeutiers au cours des années. On raconte qu'il existerait un donjon secret sous la tour, réservé aux ennemis particuliers de l'Empereur, mais si c'est vraiment le cas personne n'en est jamais ressorti pour en parler.

De nombreuses exécutions ont lieu dans les geôles installées sous le tribunal, mais le complexe de bâtiments comprend également la «place des Veuves», un terrain d'exécution public. Là, des bourreaux encagoulés appliquent les sentences de la cour. Dans le nord, on utilise généralement la hache pour ce genre de choses, mais à Altdorf on préfère l'épée. Les exécuteurs des hautes œuvres de la citadelle du Châtiment utilisent de grandes épées à deux mains effilées comme des rasoirs et ils sont suffisamment expérimentés pour détacher une tête des épaules de son propriétaire en un seul mouvement. On procède également à des pendaisons sur la place des Veuves, mais elles sont moins courantes que les décapitations.

Affrontements

Il y a parfois des bagarres dans les salles d'audience, lors des procès ouverts au public. Celles-ci se déclenchent généralement à l'annonce d'un verdict défavorable. Si le juge a des raisons de penser qu'il pourrait y avoir des troubles, une douzaine d'hommes du guet sont présents dans la salle pour prendre les mesures qui s'imposent en cas de débordement. Autrement, il faut plusieurs minutes pour qu'un nombre suffisant d'hommes du guet arrivent sur les lieux. À l'intérieur de la Tour d'Altdorf, les bagarres sont plutôt rares car seuls ceux qui ont une affaire officielle à traiter sont autorisés à y entrer et l'endroit fourmille de soldats. Sur la place des Veuves, les exécutions publiques sont toujours des spectacles très agités au cours desquels il peut se produire à peu près n'importe quel incident.

Rencontres

La citadelle du Châtiment est un excellent endroit pour rencontrer des juges, des avocats et des criminels. Les juges ne reçoivent que sur rendez-vous. On peut souvent trouver les avocats aux archives, où ils font des recherches pour retrouver des précédents pouvant leur permettre de soutenir leurs affaires en cours. Pendant leur procès, les accusés sont enfermés dans les geôles situées en dessous du tribunal et, en général, ils n'ont pas le droit de recevoir de visiteurs, à l'exception de leurs avocats ou des membres de leur famille.

Furtivité

Les soldats de la Tour patrouillent jour et nuit dans la citadelle. Le simple fait d'arriver jusqu'à l'un des bâtiments du complexe exige un test de Déplacement silencieux **Assez difficile (–10%)**. Le tribunal impérial n'a pas de fenêtres au rez-de-chaussée, ce qui signifie que pour y pénétrer, il faut escalader ses murs ou emprunter l'une des deux entrées qui sont toutes deux sous bonne garde. Du fait de la sobriété de ses aménagements intérieurs, on y trouve peu d'endroits où se cacher. En conséquence, les tests de Dissimulation y sont **Difficiles (–20%)**. La tour d'Altdorf a été conçue comme une forteresse, il est donc extrêmement difficile d'y entrer ou d'en sortir par effraction. Un grand nombre de ses portes intérieures peuvent également être barrées, ainsi, une fois à l'intérieur, il peut être difficile de s'y déplacer.

Le Collège d'Améthyste

Le Collège d'Améthyste est le foyer des sorciers qui étudient le domaine de la Mort et son aspect correspond tout à fait à sa fonction. Ses bâtiments donnent sur le cimetière hanté du Vieil Altdorf où

furent enterrées, avec plus de hâte que de cérémonie, les milliers de victimes de la Peste rouge. Le principal temple de Morr ne se situe qu'à quelques rues de là et les rues du quartier qui entoure ces deux institutions sont bordées de commerces des plus austères, tels que des ordonnateurs de pompes funèbres, des marbriers funéraires et des cabinets d'avocats. Les maisons d'habitations sont très peu nombreuses, car la plupart des gens, même les plus pauvres, rechignent à vivre dans un quartier de si mauvais augure. Ceux qui ont tout de même voulu s'installer dans le quartier sont généralement plutôt excentriques, mais aucun nécromancien ne serait assez fou pour vivre aussi près de deux endroits qui abritent une telle quantité de ses plus puissants ennemis.

Le collège lui-même est bâti en pierres noires, dans un style gothique assez tarabiscoté qui évoque les temps anciens. Les encadrements des fenêtres et des portes sont taillés en ogive, les fenêtres elles-mêmes sont souvent étroites et tout en hauteur, tandis qu'on voit de nombreuses statues installées dans des niches réparties sur toute la façade et que des gargouilles se penchent d'un air sombre au bord des toits en pente raide. Une forêt de tours et de tourelles biscornues s'élève au-dessus de l'édifice, certaines garnies de balcons. Chacune se termine en une flèche effilée qui abrite des centaines, voire des milliers, de chauves-souris. Tous les jours au coucher du soleil, ces bestioles s'envolent au-dessus du collège comme un nuage de fumée vivante sur le fond rougeoyant du ciel crépusculaire.

Ces chauves-souris sont à peu près le seul signe de vie perceptible. On voit rarement des gens entrer ou sortir de l'édifice et certains citoyens d'Altdorf jurent avoir passé une journée entière à observer le collège sans apercevoir âme qui vive. Même de nuit, on n'entrevoit que rarement de la lumière à l'intérieur du collège ; cependant, on raconte très souvent des histoires au sujet de pâles lueurs fantomatiques se déplaçant de tour en tour sans emprunter les escaliers qui les relient. Les ratiers de la cité savent bien que des rats et d'autres vermines s'échappent régulièrement des caves de ce bâtiment, mais ils se gardent bien de les y poursuivre.

La porte du Collège d'Améthyste est toujours ouverte. C'est un grand portail de pierre, avec un pilier de pierre blanche, un pilier de pierre noire et un linteau gravé des symboles du collège : un sablier au centre, flanqué d'os et de crânes, entourés d'une guirlande d'aubépines entrelacées. Chacun des montants est décoré d'une faux sculptée. Cette porte n'est pas exactement à l'image des portails des temples de Morr, mais elle y ressemble suffisamment pour rappeler à la majorité des habitants du Vieux Monde que la mort est inéluctable.

La plupart des gens évitent le collège, mais pour certains sa porte ouverte exerce une irrésistible attraction ; ainsi, il n'est pas difficile de rencontrer des personnes qui prétendent y être entrées. Ceux d'entre eux qui disent la vérité et racontent leur histoire avec franchise racontent tous le même récit. L'air immobile qu'on y respire sent le renfermé, avec un léger parfum de liquides d'embaumement. On n'y sent pas la moindre odeur de pourriture et les remugles de la cité disparaissent sitôt passée la porte. On y traverse des corridors obscurs, tendus de draperies noir et améthyste ; le sol est couvert d'une épaisse couche de poussière qui s'élève en nuages étouffants sous les pieds des intrus. Des portes donnent sur ces corridors, mais elles s'ouvrent toutes sur des pièces vides, dans lesquelles des meubles abandonnés, lourds et sombres, attendent sous des voiles de toiles d'araignées. Les explorateurs croisent de temps en temps les cadavres desséchés d'araignées, de rats, de chauves-souris et d'autres vermines, mais ils ne rencontrent jamais rien de vivant. Le collège a l'air d'avoir été abandonné depuis des années. L'endroit est noyé dans un silence qui fait froid dans le dos et même les fouineurs suffisamment audacieux pour tenter de crier s'aperçoivent que leur voix paraît étouffée, comme absorbée par le bâtiment. Adossés aux parois, dans de nombreuses pièces, on trouve de petits autels dédiés à Morr sous son aspect de dieu des trépassés, ce qui ne fait rien pour diminuer le malaise des visiteurs.

D'autres personnes, très peu nombreuses, rapportent une tout autre histoire. Après avoir erré pendant un moment, elles ont tourné un coin de mur pour se trouver face à un sorcier vêtu de robes pourpres, une faux à la main. Ceux qui racontent cette histoire-là ont entamé leur apprentissage le lendemain même de cet événement et sont maintenant tous des sorciers d'Améthyste.

Les gens qui sont invités au collège ou qui viennent y porter des messages savent qu'il leur faut attendre dehors. Il y a une cloche près de la porte et lorsqu'elle sonne, un intendant vient voir ce qui se passe. Les messagers doivent confier leurs missives à l'intendant, qui se chargera de les remettre à leur destinataire. Ceux qui sont en affaire avec un sorcier doivent attendre pendant qu'on va le chercher. L'intendant ne pose jamais le pied au-delà du seuil du collège. Si des personnages impatients forcent le passage pour s'introduire dans les lieux, l'intendant disparaît et ils se retrouvent à l'intérieur du bâtiment abandonné décrit plus haut. Les personnages qui restent à l'extérieur voient leurs camarades disparaître dans les ténèbres, mais l'intendant reste visible.

Seuls les personnages dotés du talent Science de la magie (mort) sont capables d'entrer sans aucune assistance dans le collège proprement dit et ils peuvent amener avec eux autant de personnes qu'ils le désirent. Ceci ne leur demande aucun effort et ils peuvent aussi choisir d'entrer dans la version abandonnée du bâtiment s'ils le veulent. Au premier coup d'œil, le véritable collège ne semble pas très différent de la coquille vide que voient la plupart des visiteurs. Ses couloirs sont sombres, ses draperies noires et pourpres et la couche de poussière est bien là. Toutefois, le centre des corridors est nettoyé de sa poussière et de ses toiles d'araignées par le passage d'un grand nombre de pieds ; on y voit également des araignées bien vivantes qui trottent de ci de là et quelquefois des vermines bien plus grosses.

Mais la différence la plus notable, c'est que les sorciers d'Améthyste sont là. Il reste rare de les rencontrer dans les couloirs, mais la majorité des portes qui donnent sur les pièces sont fermées, souvent verrouillées, avec des plaques au nom de leur occupant. Elles donnent accès aux appartements privés des sorciers. Au cœur de l'édifice, on trouve des bibliothèques, des laboratoires et même un grand réfectoire. Comme le collège factice, le véritable collège est très calme mais, à la différence de celui-ci, il n'est pas plongé dans un silence morbide et les petits autels dédiés à Morr, qui sont toujours là, sont à l'évidence soigneusement entretenus.

Le décor des appartements privés d'un sorcier dépend de ses goûts. On y voit habituellement des couleurs sombres et les symboles du collège, mais on trouve aussi des plantes ou des animaux vivants dans presque toutes les chambres. Les plantes sont un peu plus répandues, mais il n'est pas rare d'y trouver des rats apprivoisés, des corbeaux, des chats et même des lapins. Dans l'ensemble, les sorciers qui étudient la mort aiment à se souvenir de la vigueur de la vie, de peur de l'oublier et de tomber dans les divagations de la nécromancie.

Affrontements

Contrairement aux autres collèges, le Collège d'Améthyste est un excellent décor pour un combat. La version abandonnée du collège est pleine de salles ténébreuses, inquiétantes et envahies de toiles d'araignées où l'on a constamment l'impression qu'un être tout-puissant peut vous interrompre à tout moment pour vous apporter la mort. D'une façon générale, les sorciers d'Améthyste se désintéressent des événements qui ont lieu dans le collège factice ; après tout, c'est pour être sûrs de ne pas être dérangés par de telles choses qu'ils l'ont mis là. Toutefois, si l'édifice subit des dégâts majeurs, ceux-ci se répercutent sur les deux versions du collège, ce qui signifie que les batailles particulièrement violentes susciteront forcément une intervention. Dans ce lieu, l'utilisation d'un point de Destin pour éviter de mourir fait passer le personnage au travers de la frontière entre les deux collèges et les sorciers d'Améthyste font alors le nécessaire pour l'empêcher de mourir.

Rencontres

La principale raison d'une visite au collège est d'avoir un entretien avec l'un des sorciers résidents. Le Collège d'Améthyste est suffisamment grand pour loger tous les compagnons ainsi que les sorciers de plus haut rang. La majorité des sorciers de la mort préfèrent vivre là, car le voisinage ne se montre généralement pas très amical ailleurs.

Occasionnellement, le collège factice sert aussi de théâtre à des réunions clandestines. On y court très peu de risques d'être entendu, sauf par les sorciers qui ne se préoccupent guère de ce genre de



choses. Mais si une société secrète prenait l'habitude d'en faire son lieu de rencontre, les sorciers feraient le nécessaire pour chasser les intrus ; ils veulent que le collège conserve son aura effrayante.

Furtivité

Il est relativement facile de se déplacer furtivement dans le Collège d'Améthyste. Les ténèbres et les draperies permettent de se cacher aisément, en conséquence la plupart des tests de Dissimulation sont **Assez faciles (+10%)** et, comme le bâtiment semble étouffer les sons, les tests de Déplacement silencieux sont donc de difficulté **Moyenne (+0%)**. Toutefois il n'y a guère de raisons de se dissimuler dans le collège factice, à moins d'avoir l'intention d'espionner l'une des rares réunions clandestines mentionnées plus haut. Tenter de faire la même chose dans le véritable collège est dangereux pour des raisons évidentes : il est généralement fatal de se faire prendre.

Le Collège Céleste



Le Collège Céleste est situé tout près du centre d'Altdorf, à deux pas du palais et du Grand Temple de Sigmar. Cependant, malgré la foule qui se bouscule dans ce quartier, de puissants enchantements sont là pour faire en sorte que presque personne ne le remarque.

Le Collège Céleste n'est ni invisible ni déguisé par des illusions. Au lieu de cela, les sortilèges subtils qui l'environnent empêchent les gens de regarder dans sa direction ou de prêter attention à ce qu'ils voient. Des nuages et des brumes apparaissent à des moments décisifs et le vent agite les drapeaux et les stores des boutiques, et fait voltiger toutes sortes de débris légers devant les yeux de ceux qui regardent en direction des flèches de la toiture du collège. Les gens qui habitent le quartier ou qui y travaillent savent bien qu'il y a un bâtiment à cet endroit, mais ils n'en conservent jamais un souvenir très clair. Pour la plupart, ils sont persuadés qu'il s'agit d'un immeuble d'habitation, d'un entrepôt privé ou encore d'un autre genre d'édifice où ils n'ont aucune raison de se rendre.

Néanmoins, un personnage qui sait à peu près où se trouve le Collège Céleste et qui le cherche sciemment peut en trouver l'entrée. Mais même les personnes qui le trouvent ne peuvent, pour une raison mal définie, penser à en examiner la façade ou les environs, ni même réussir à fixer leur attention sur les détails du portail d'entrée. Ainsi, si des personnages ordinaires se rendent à ce collège, vous devriez le décrire d'une façon tout à fait neutre : « Vous arrivez devant la porte du Collège Céleste et, alors que vous tendez la main pour frapper, elle s'ouvre. » Si les personnages demandent à quoi elle ressemble, répondez-leur qu'ils n'y ont pas fait attention. Même s'ils prennent le temps de l'observer, ils ne remarquent toujours rien. Si les joueurs font des commentaires, reconnaissez avec eux que la chose est effectivement vraiment étrange.

Les personnages dotés de Sens de la magie sont immunisés contre ces effets et sont capables de voir le collège dans toute sa gloire. Si de tels personnages attirent l'attention de ceux qui les entourent sur le collège, cet effet magique est partiellement atténué pour un moment, comme dans le cas de ceux qui recherchent intentionnellement le collège. Mais rapidement, les personnes qui ne possèdent pas Sens de la magie perdent tout intérêt pour le spectacle, ne regardent plus dans cette direction et recommencent à penser qu'il n'y a rien d'intéressant à cet endroit. Même pendant le temps où ils sont conscients de la présence du collège, ils n'arrivent pas à en observer les détails.

Pour ceux qui peuvent le contempler, le collège est l'un des spectacles les plus extraordinaires que l'on puisse admirer à Altdorf. Bâtis de pierre blanche et bleue, seize minces campaniles s'élancent vers le ciel, bien plus haut que les tours du Grand Temple de Sigmar ou que celles du palais. Chacun d'eux est couronné d'un dôme de verre qui scintille sous les rayons du soleil dans la journée et qui luit d'une douce lueur intérieure la nuit. Ces campaniles sont reliés entre eux par des corps de bâtiments, également bâtis en pierre blanche et bleue, de cinq étages chacun. Les fenêtres sont carrées ou rectangulaires et les murs sont gravés d'étoiles, de comètes et de croissants de lune, les symboles du collège. Le grand portail d'entrée carré fait 6 mètres de côté. Il est divisé en quatre panneaux, avec des finitions de métal noir. Des clous d'argent répartis sur toute sa surface forment la carte d'un ciel nocturne, mais il ne s'agit pas de celui que l'on voit au-dessus du Vieux Monde.

Les visiteurs n'attendent jamais à la porte. Les portiers savent immédiatement lorsque quelqu'un se présente et ils ouvrent avant même que quiconque ait le temps de frapper. Dans la plupart des cas, ils connaissent le motif de la visite dans ses grandes lignes mais pas en détail. Ainsi, si les personnages désirent parler à un sorcier, le portier de service le sait, mais il ne sait pas de quel sorcier il s'agit. De même, s'ils ont un objet à remettre, il le sait mais il ne sait pas de quoi il s'agit. Plutôt que de voir la porte s'ouvrir devant eux, les personnages hostiles qui se présenteraient seraient reçus par des armes à feu surgissant de meurtrières dissimulées dans les vantaux. Cette prescience résulte à la fois d'une observation minutieuse et de procédés magiques. Les portiers ne peuvent se tromper que si les intentions des personnages sont camouflées par des moyens magiques très puissants.

À l'intérieur du collège, l'air n'a pas d'odeur, comme l'air pur que l'on respire au sommet d'une montagne. Les couloirs et les cours sont décorés de nombreux symboles astraux et l'ambiance y est calme et reposante. On trouve de petites bibliothèques et des observatoires un peu partout. Les visiteurs ont la permission de traverser le collège sans escorte afin de se rendre aux appartements d'un sorcier et, au moment même où ils réalisent qu'ils ne savent pas quelle direction emprunter à un carrefour, des serviteurs apparaissent pour leur indiquer le bon chemin. Le sorcier qui désire recevoir les personnages les invite à entrer à la seconde où ils arrivent devant sa porte, sans attendre qu'ils fassent quelque chose d'aussi ordinaire que frapper.

Il est probable qu'à l'intérieur du Collège Céleste, les personnages supposeront qu'ils sont constamment observés, mais ce n'est pas le cas. Au lieu de cela, le personnel et les sorciers perçoivent simplement à quel instant ils ont besoin d'aide et arrivent aussitôt. La plupart des personnages devraient se sentir très nerveux à l'intérieur du Collège Céleste, particulièrement s'ils ont quelque chose à cacher.

Affrontements

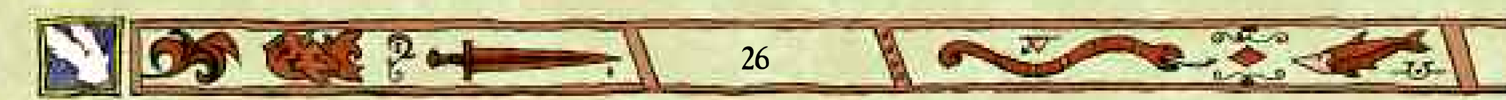
Des groupes de sorciers et de gardes arrivent sur les lieux quelques instants avant que la situation ne dégénère, en menaçant les personnages de leurs fusils chargés et de leur sorcellerie, afin de les obliger à quitter les lieux dans le calme. Il serait suicidaire de s'en prendre à ces personnes ; les gardes du collège utilisent la valeur d'initiative la plus élevée obtenue par les membres du groupe adverse au lieu de leur Agilité pour calculer leur propre initiative, ce qui leur permet d'agir les premiers à chaque round. De plus, les défenseurs sont toujours plus nombreux que les intrus, généralement dans une proportion de deux contre un, et leur groupe comprend toujours au moins deux maîtres sorciers. Dans un pareil moment, la nature du collège permet à tous les personnages d'avoir une vision prémonitoire qui leur montre leurs cadavres étendus dans un couloir. Ceci ne signifie pas qu'un groupe puissant ne puisse gagner le combat en ayant de la chance aux dés, mais l'affrontement reste tout de même difficile. Par ailleurs, les renforts ne tardent pas à arriver si celui-ci se prolonge.

Rencontres

Le collège est un endroit idéal pour rencontrer des sorciers Célestes. À partir du rang de maître sorcier et au-delà, ceux-ci disposent d'un appartement privé qu'ils meublent à leur goût. En général, la décoration est inspirée de thèmes cosmiques et astraux et on trouve un télescope ou un astrolabe dans la plupart de ces appartements. Les sorciers donnent l'impression de tout savoir avant que les personnages puissent ouvrir la bouche, mais en réalité il n'en est rien. Ils perçoivent quand les personnages se préparent à leur parler, mais ils ne savent pas ce qu'ils vont dire ; il est donc tout à fait possible de les surprendre.

Furtivité

Normalement, il est impossible de s'introduire furtivement dans le Collège Céleste. Pour s'y faufiler, il faut une capacité de concentration sur son environnement qu'aucune personne dépourvue de Sens de







la magie n'est capable de soutenir. Et même ceux qui possèdent Sens de la magie se font prendre au piège des alarmes magiques très subtiles qui se déclenchent chez les habitants de ce lieu. Il est rare que des gardes se matérialisent dans le dos d'un personnage, prêt à l'appréhender. Au lieu de cela, des serviteurs vont justement travailler à l'endroit où le personnage avait prévu de se cacher ou bien apparaissent à un coin de couloir au moment le plus inopportun possible. Généralement, les serviteurs ne savent pas ce qui les a conduits là à cet instant précis ; le vent d'Azyr réorganise simplement les événements pour que les choses arrivent. Si les personnages tentent de conserver le secret en versant le sang, voyez les **Affrontements** ci-dessus.

Un personnage disposant d'une magie de camouflage extrêmement puissante d'une nature ou d'une autre peut surmonter ces obstacles, ce qui lui permet alors de tenter des tests de Dissimulation et de Déplacement silencieux normaux ; toutefois, ces deux types de tests sont **Difficiles (–20%)** à cause du manque d'abris et du calme général qui règne dans le collège. Les personnages qui ne bénéficient d'aucune aide magique ne peuvent effectuer ces tests, car il y a un serviteur debout devant eux qui les regarde.

Le Collège Flamboyant

Le Collège Flamboyant est le quartier général de l'Ordre Flamboyant, celui des sorciers qui étudient le domaine du Feu. Ses membres occupent souvent la fonction de sorciers de guerre de l'Empire et sont fréquemment au front. En conséquence, avec le Collège de Jade, c'est de tous les collèges celui dans lequel on trouve le moins de sorciers résidents, à partir du grade de compagnon et au-delà. En revanche, les apprentis y sont plus nombreux qu'ailleurs ; le collège a besoin de remplacer ceux qui tombent au combat et l'Ordre Flamboyant jouit de la réputation, tout aussi flamboyante, d'être celui des guerriers qui combattent l'ennemi éternel. À la suite de la Tempête du Chaos, le collège se prépare à subir une ruée de candidats pleins d'espoir.

Le collège est installé au cœur d'une large zone de ruines incendiées. La cause de ces incendies est quelque peu mystérieuse ; certains accusent le collège d'avoir commis une erreur, d'autres prétendent que ces ruines résultent d'une attaque des forces du Chaos, tandis que d'autres encore prétendent qu'il s'agit des effets secondaires des défenses mises en place par le collège pour prévenir une attaque. L'histoire privilégiée par telle ou telle personne en dit long sur l'opinion de celle-ci au sujet des sorciers. Quelle qu'en soit la cause, cet incendie ravagea de nombreux bâtiments en ne laissant derrière lui que des ruines hantées et calcinées.

Dans un monde où les fantômes et les démons sont incontestablement réels, les apparitions qui hantent ces immeubles brûlés sont d'une nature bien plus subtile. Les gens qui se trouvent dans les parages ont la sensation d'apercevoir un mouvement du coin de l'œil, mais s'ils essayent de fouiller les lieux, ils ne retrouvent rien. On voit quelques empreintes de pas dans la couche de cendres, partant de nulle part pour s'évanouir dans les airs. Bien que l'incendie ait eu lieu il y a bien des années, ceux qui passent par là retrouvent encore des madriers fumants dans les décombres. Des visiteurs racontent même que toute la zone où ils se trouvaient s'est soudainement enflammée autour d'eux, comme s'ils se retrouvaient à l'époque de la catastrophe. Un certain nombre d'enquêtes magiques n'ont permis de révéler aucune cause à ces phénomènes ; il y a des gens qui soupçonnent les sorciers Flamboyants de provoquer eux-mêmes ces manifestations, dans le but de préserver leur intimité.

Le mystère reste entier, mais les gens sont réticents à revenir s'installer dans ce quartier hanté, qui reste donc inhabité même dans une cité aussi surpeuplée qu'Altdorf. Certains quidams, et certaines créatures, ont découvert que l'existence d'une telle zone leur convient parfaitement, même si cela signifie qu'il leur faut se cacher sous le nez des individus les plus dangereux de la cité.

Le collège lui-même est invisible derrière sa barrière magique. L'endroit où il se situe paraît être un amoncellement de décombres provenant de plusieurs tours incendiées et pratiquement toutes effondrées qui entourent une petite place entièrement détruite par le feu. Lors des journées particulièrement chaudes du cœur de l'été, l'image du collège apparaît parfois comme un mirage dans la brume de chaleur qui s'élève au-dessus de cet endroit. Les habitants du quartier sautent généralement sur l'occasion pour raconter à leurs visiteurs les plus crédules que le Collège Flamboyant parcourt le Vieux Monde en volant et que c'est ainsi que les sorciers se rendent sur les champs de bataille. En réalité, le collège est fermement ancré dans le sol et toute personne bien déterminée à s'y rendre peut traverser la barrière magique.

À l'intérieur, le ciel est d'un noir absolu, car la lumière venant de l'extérieur est complètement occultée. L'air y est alourdi de fumée et des effluves d'innombrables combustions toutes différentes : métal chaud, bois ou charbon en train de se consumer, tissus roussis et même un soupçon de chair brûlée. Le collège est illuminé d'un éclat rouge et tremblotant qui provient des immenses feux allumés au sommet de chacune de ses 21 majestueuses tours. Les personnages qui passent la barrière se retrouvent toujours en face du grand portail, quelle que soit la direction d'où ils sont venus. Ces grandes portes de bronze, trois fois hautes comme un humain et placées au milieu de l'une des murailles du collège, rougeoient à cause de leur chaleur intense. Le seul fait de les approcher demande une certaine force morale, bien que cela n'entraîne aucun dommage réel. Si on les touche à main nue, elles infligent 1 point de Blessures, sans tenir compte du bonus d'Endurance ou d'Armure, puis 1 Blessure supplémentaire à chaque round jusqu'à ce que le personnage fasse preuve de suffisamment de bon sens pour s'en éloigner.

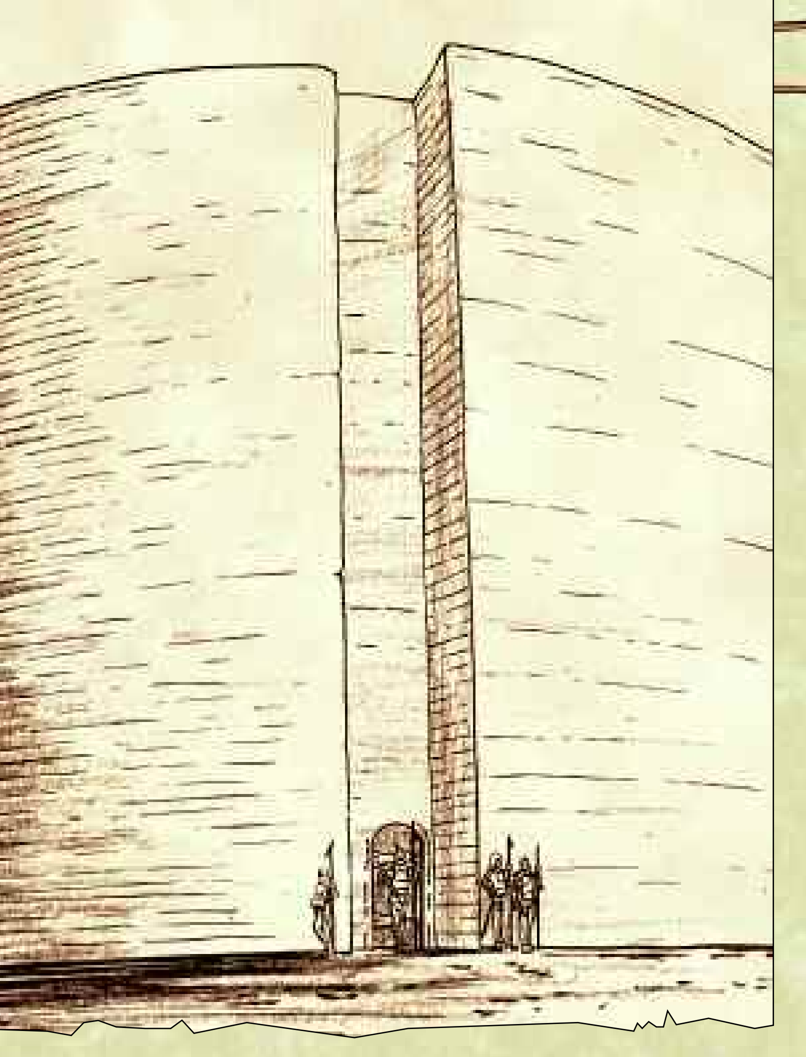
Le portier, qui occupe une petite loge à proximité du portail principal, est chargé d'ouvrir à toute personne capable de prouver qu'elle a une raison valable de demander à entrer. Les sorciers Flamboyants sont toujours les bienvenus dans leur propre collège, mais les autres personnages doivent avoir affaire avec quelqu'un qui y vit. Si les personnages ont été invités à une heure bien précise, le sorcier qui les a conviés doit normalement avertir le portier à l'avance. Toutefois, même les sorciers peuvent avoir un trou de mémoire de temps en temps et les amis arrivent parfois à l'improviste. Ainsi, si les personnages affirment être venus pour rencontrer l'un des sorciers qui résident au collège, le portier envoie l'un des serviteurs demander à celui-ci s'il veut les recevoir. Les personnages illustres et les dignitaires de haut rang sont introduits presque sans aucune question ; le portier ne va certainement pas faire attendre l'Empereur ou le grand théogoniste.

Derrière les portes, les impressionnants bâtiments de pierre rouge du collège sont disposés autour d'une grande cour heptagonale pavée. Il y a une tour à chaque coin et deux tours supplémentaires divisent chaque pan de l'heptagone par tiers. Au centre de chacun des pans de l'heptagone s'ouvre une porte qui conduit dans le collège proprement dit ou à l'extérieur dans le cas du portail principal. Ces portes sont toutes de métal forgé et dotées de sept serrures, même si elles ne sont pratiquement jamais verrouillées. Les pierres colorées du pavement forment un schéma représentant sept clés dont chacune pointe vers l'une des portes.

L'intérieur du collège est entièrement fait de pierre. Même les sols et les plafonds sont faits de roches et les meubles de pierre et de métal sont très courants. On peut voir des statues de pierre dans les couloirs qui sont accessibles à tous, avec des bas-reliefs sur les murs. Ces corridors sont illuminés par de grands feux allumés dans des braseros ornementés. Il y a peu de fenêtres et celles-ci servent surtout à évacuer la fumée. La lumière de l'extérieur n'est pas plus brillante que celle qui est dispensée par les braseros intérieurs.

Les appartements privés sont décorés de façon plus variée et ceux qui donnent vers l'intérieur du collège sont dotés de fenêtres vitrées offrant une vue sur le grand atrium intérieur. Partout, l'éclairage est fourni par les feux ouverts et les braseros ; les chandelles sont rares et les lanternes sourdes totalement absentes. Le nombre de feux allumés ça et là rend l'intérieur du collège d'une chaleur oppressante pour la plupart des gens, mais les sorciers Flamboyants trouvent cette atmosphère agréable et c'est de plus en plus vrai à mesure qu'ils gagnent en puissance.





Affrontements

Le Collège Flamboyant n'est vraiment pas le bon endroit où déclencher une bagarre, sauf si les personnages sont extrêmement puissants. S'ils affrontent les habitants du lieu, ils seront sans doute abattus très rapidement par des dizaines de puissants sorciers du Feu. S'ils tentent d'aider les sorciers à repousser une menace extérieure, ils en seront probablement réduits à se contenter du rôle de spectateurs, à moins d'être d'une puissance comparable à celle d'un Maître sorcier. Si les personnages sont assez puissants pour y résister, la débauche de feu magique qui serait utilisée lors d'une bataille dans cet endroit la rendrait certainement mémorable.

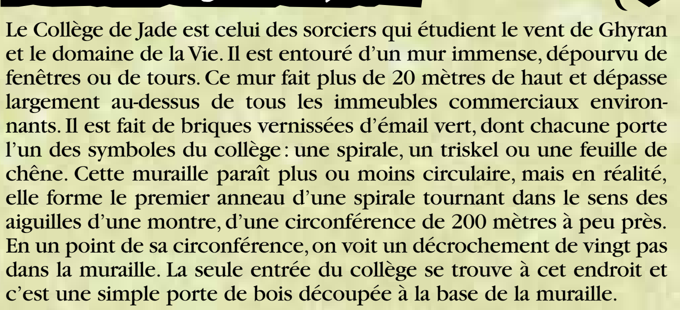
Rencontres

Le Collège Flamboyant est un excellent endroit pour rencontrer des sorciers du Feu, non seulement parce que c'est là qu'ils se trouvent, mais également parce que cela peut donner l'occasion aux PJ de pénétrer dans un lieu de grande sorcellerie.

Furtivité

Arriver à se faufiler furtivement à l'intérieur du collège demande à la fois une très grande habileté et un soutien magique ; les remparts sont très élevés et la plupart des gardes très bien dissimulés. Il est bien plus facile d'organiser un rendez-vous avec un sorcier Flamboyant et de se débrouiller pour ne pas ressortir. En théorie, tous les sorciers doivent raccompagner leurs invités à la porte, mais dans la pratique ils ont généralement mieux à faire.

Une fois à l'intérieur du collège, tout le monde présumera que les personnages sont là pour une bonne raison, à moins de commettre une action tout à fait déplacée, comme de tenter de crocheter une serrure par exemple. S'ils se conduisent avec aplomb et se montrent prudents, les personnages peuvent entrer pratiquement partout, mais s'ils se font prendre, les conséquences seront vraisemblablement fatales pour eux.



Le Collège de Jade

Le Collège de Jade est celui des sorciers qui étudient le vent de Ghyran et le domaine de la Vie. Il est entouré d'un mur immense, dépourvu de fenêtres ou de tours. Ce mur fait plus de 20 mètres de haut et dépasse largement au-dessus de tous les immeubles commerciaux environnants. Il est fait de briques vernissées d'émail vert, dont chacune porte l'un des symboles du collège : une spirale, un triskel ou une feuille de chêne. Cette muraille paraît plus ou moins circulaire, mais en réalité, elle forme le premier anneau d'une spirale tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, d'une circonférence de 200 mètres à peu près. En un point de sa circonférence, on voit un décrochement de vingt pas dans la muraille. La seule entrée du collège se trouve à cet endroit et c'est une simple porte de bois découpée à la base de la muraille.

Cette porte est gardée jour et nuit par quatre guerriers, lourdement armés et équipés d'armures lourdes. Le premier est jeune, le second dans la fleur de l'âge, le troisième d'âge mûr et le quatrième est vieux. En dépit des apparences, ce sont tous des guerriers hautement qualifiés, ayant tous accompli au moins une carrière militaire, en général comme soldats ou comme mercenaires. Nombre d'entre eux ont également terminé leur carrière de vétéran et ce sont maintenant des champions. S'ils sonnent l'alarme, les sorciers présents dans l'enceinte du collège viendront leur prêter main-forte.

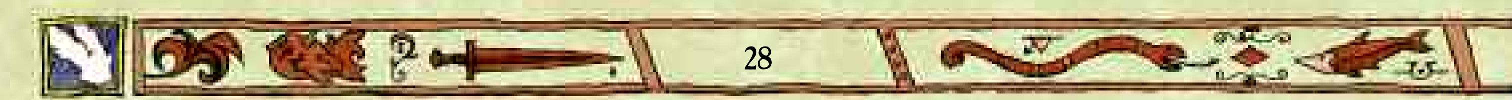
Les sorciers de Jade peuvent pénétrer dans le collège sans fournir aucune justification et même avec un ou deux amis. Si un sorcier voulait y entrer accompagné d'un groupe important, on lui en demanderait la raison, mais n'importe quelle explication ou presque serait suffisante dans ce cas. Les autres personnes doivent faire la preuve que leur présence à l'intérieur du collège se justifie. Comme dans la plupart des Collèges de Magie, si des visiteurs demandent à rencontrer l'un des sorciers, les gardes enverront un messager demander à celui-ci s'il désire les recevoir et, en ce cas, le sorcier viendra les retrouver à la porte. Les étrangers au collège ne sont pas autorisés à s'y promener à leur guise.

Ceux qui ont la permission d'y entrer découvrent que la spirale continue à l'intérieur. Sur la gauche, la façade interne de la muraille est étayée d'arcs-boutants couverts de lierre et d'autres plantes grimpantes. À la droite de la muraille chemine une allée engazonnée, bordée d'une ligne d'arbres et d'arbustes qui forment une sorte de mur naturel. Tandis que les personnages avancent le long de cette allée, les senteurs fraîches de la nature remplacent la puanteur de la cité et les rumeurs de l'agitation humaine s'estompent, remplacées par le souffle du vent dans les arbres et le murmure lointain de l'eau. Les personnages les plus perspicaces remarqueront que l'on entend peu de bruits d'animaux. Les personnages intelligents pourront se rendre compte que la muraille extérieure se trouve toujours à leur gauche et qu'ils ne sont pas plus éloignés de la cité que lorsqu'ils ont passé la porte d'entrée, même si les bruits et les odeurs leur donnent l'impression de se trouver bien plus loin.

Après avoir effectué un premier tour à l'intérieur, les personnages remarqueront que la muraille qui se trouvait à leur gauche est remplacée par les arbres et les arbustes et que le côté droit de la spirale devient plus varié : on y voit une alternance d'arbres et de buissons, de formations rocheuses et parfois de petites mares et de ruisseaux d'eau claire. Le terrain s'élève en petites collines artificielles, donnant naissance à des paysages variés qui représentent diverses régions de l'Empire.

Le Collège de Jade semble beaucoup plus vaste vu de l'intérieur que de l'extérieur. Il faut bien plus d'une heure de marche aux visiteurs qui empruntent l'allée pour arriver jusqu'au centre de la spirale. Cependant, une fois le premier tour accompli, il est possible de prendre des raccourcis qui mènent au bosquet d'arbres qui constituent le cœur du collège.

Ces arbres, principalement des chênes mêlés à quelques représentants d'autres espèces, ont été façonnés grâce à la magie et à la patience des sorciers pour former une énorme rotonde vivante. Leurs branches et leurs feuilles forment les murs et les sols de cet édifice et au centre du bosquet, un cercle de chênes majestueux forme les murs et les piliers



d'une grande chambre couronnée d'un dôme, où se réunissent les membres du collège lorsqu'ils doivent tenir leur conseil. Autour de cette salle, on trouve de nombreuses pièces plus petites, utilisées par les membres du collège lorsqu'ils décident d'y habiter quelque temps. Il y a très peu de résidents permanents au Collège de Jade et même ceux-ci changent fréquemment de chambre. La plupart des chambres sont assez semblables, avec des meubles faits de branches façonnées avec soin et rembourrées de mousse.

Dans certaines chambres, des gouttes d'eau de pluie coulent constamment le long des branches, s'accumulent un instant dans des coupelles de feuilles de lierre puis s'écoulent et disparaissent. Dans d'autres, des arbres fruitiers et des pampres de vignes s'entrelacent pour former des parois qui donnent des fruits et des noix toute l'année. Le collège possède également une bibliothèque, dont chaque livre est niché dans sa propre alvéole creusée dans le tronc d'un arbre gigantesque ; on les atteint en montant le long de ses robustes branches.

Affrontements

La plus grande partie de l'espace intérieur du Collège de Jade est dépourvu de vie animale et, la plupart du temps, les sorciers n'y sont pas très nombreux ce qui pourrait laisser penser qu'il est possible d'y mener un combat sans trop d'interférences. Toutefois, dès le début d'un combat, la végétation de la zone où il se déroule s'anime pour retenir et séparer les adversaires. Les plantes ne peuvent pas se déplacer, mais elles peuvent faire bouger leurs branches et agripper les intrus. En règle générale, elles ont une Capacité de Combat de 35% et une Force de 60%. Si les combattants blessent les plantes du collège, celles qui les ont agrippés leur infligent des dégâts suivant les règles habituelles.

Rencontres

Lorsqu'ils sont à Altdorf, les sorciers de Jade préfèrent rencontrer les personnages à l'intérieur du collège, dont ils trouvent l'environnement beaucoup plus agréable que celui de la cité. En général, ces rencontres se déroulent dans les jardins, plutôt que dans la rotonde centrale du collège, à moins qu'il ne faille consulter un livre ou trouver un autre sorcier. Même par temps pluvieux, il y a des allées abritées par des arbres lorsque l'on sait où chercher.

Furtivité

Pour les personnages furtifs, le premier problème est de réussir à y entrer. La muraille extérieure est **Très difficile (–30%)** à escalader et, comme elle mesure plus de 20 mètres de haut, il est obligatoire d'obtenir plusieurs succès de suite. Toute personne prise à grimper à ce mur risque de gros ennuis avec le guet, tandis que l'alarme est donnée dans le collège. Toutefois, de nuit, il est peu probable qu'un personnage se fasse remarquer.

Une fois à l'intérieur, il est relativement facile de se dissimuler et les tests dans ce but sont **Assez faciles (+10%)** grâce à la quantité de buissons et au bruissement des feuilles. En revanche, il est plus difficile de se cacher au centre, dans le collège proprement dit, et les tests de Dissimulation et de Déplacement silencieux y sont **Assez difficiles (–10%)**. Les plantes qui le constituent sont plus éveillées que des végétaux ordinaires et elles sont capables de remarquer la présence d'intrus. Toutefois, elles ne transmettent ces informations aux sorciers que si ceux-ci pensent à les interroger, ce qui signifie que si un personnage réussit à se déplacer sans éveiller de soupçons, il ne risque rien. Mais si les sorciers commencent à enquêter, ils obtiendront facilement le signalement précis des personnages auprès des buissons derrière lesquels ils se sont cachés.

Le Collège Lumineux



Le Collège Lumineux est magiquement dissimulé à l'intérieur d'Altdorf, un peu à la façon du Collège Flamboyant. Mais les moyens utilisés pour le cacher sont très différents. Il n'y a pas de barrière magique autour du Collège Lumineux et aucun sort ne le soustrait aux regards indiscrets. Au lieu de cela, il est bâti sur un nœud arcanique constitué par l'intersection de plusieurs lignes de forces



magiques, dans une poche dimensionnelle dissimulée au cœur des replis de l'espace.

Le collège se trouve sur la rive gauche du Reik, dans un quartier qui, il y a à peine un siècle, abritait les demeures de nombreuses familles de riches marchands. Mais la roue tourne et ce quartier est maintenant un quartier populaire de plus en plus déclinant. Les ruelles et les rues qui traversent cette zone d'espace replié sont connectées entre elles, mais il est totalement impossible d'en établir le plan ; du fait de la perturbation spatiale causée par la présence du Collège Lumineux, la géométrie de cette zone est totalement bouleversée et ne peut-être représentée en trois dimensions et encore moins en deux. Les gens qui vivent là finissent par être habitués à s'y diriger et essayent de ne pas trop s'interroger sur cette bizarrerie. À ce qu'on dit, ceux qui se posent trop de questions finissent par devenir fous ou alors ils deviennent sorciers.

L'astuce, pour trouver l'entrée du collège, est de prendre un virage à 90 degrés vers chacun des six points cardinaux, en certaines localisations bien précises de la route : vers le haut, vers le bas, à gauche, à droite, vers l'avant et vers l'arrière. Ces directions n'existent évidemment pas dans les lieux normaux, ce qui veut dire que les apprentis du Collège Lumineux doivent généralement passer quelques semaines à apprendre comment le faire et à quels endroits. Les êtres qui sont corrompus par le Chaos ont beaucoup plus de facilité à y parvenir, du moment qu'ils savent comment s'y prendre. Les personnages doivent effectuer un test de Force mentale pour tourner au bon endroit ; pour les adeptes des Puissances de la Ruines et les mutants, le test est **Très facile (+30%)**, tandis que pour toute autre personne, il est **Assez difficile (–10%)**. Plus une personne obtient de réussites sur ce test, plus il devient facile à effectuer ; en général, à chaque réussite, le personnage ajoute 1% à ses chances de réussite future. En peu de temps, les apprentis sont capables d'y parvenir de façon automatique.

Une fois passé le dernier virage impossible, la puanteur des rues disparaît et le décor s'ouvre soudainement sous vos yeux. Les ruelles et les rues qui se rejoignaient autrefois selon des angles inconcevables aboutissent maintenant à une grande place carrée. Le centre de cette esplanade est occupé par le Collège Lumineux, une colossale pyramide qui semble à première vue faite de lumière. Tout personnage possédant au moins 1 point en Magie peut ressentir la puissance de la pulsation magique qui imprègne la place, soutenue par les incantations rituelles que l'on récite en permanence à l'intérieur du collège.

Le vent de Hysh est particulièrement puissant en ce lieu et il influence profondément l'incantation des sorts. Tous les jeteurs de sorts ôtent 1d10 à leurs jets d'incantation tant qu'ils se trouvent sur la place ou à l'intérieur du collège, du fait que les vents de magie les plus subtils y sont plus difficiles à contrôler. Toutefois, tour sorcier doté du talent Science de la magie (lumière) ajoute +5 à chaque d10 qu'il peut lancer sur la place. Les compagnons sorciers du Collège Lumineux sont, en moyenne, à peu près aussi compétents lorsqu'ils se trouvent sur la place qu'en dehors, mais ils courent moins de risques par rapport à leur magie. Les sorciers de plus haut rang sont beaucoup plus puissants sur cette place qu'à l'extérieur.

La pyramide n'est pas faite de lumière. En l'examinant, on peut rapidement se rendre compte qu'elle est faite de pierres, mais la multitude de lumières allumées à l'intérieur du collège se voient à travers les murs. Seules ces lumières sont visibles et les personnages se rendent rapidement compte qu'en vérité elles n'illuminent rien que ce qui se trouve à l'extérieur du collège. Les murs ne sont pas transparents ; ainsi, ceux qui se trouvent à l'extérieur ne peuvent voir les objets ou les personnes qui se trouvent à l'intérieur et les lumières de l'intérieur n'éclairent pas l'esplanade. C'est la puissance du vent de Hysh qui rend ces lumières perceptibles. Même celles qui se trouvent au plus profond de la pyramide sont clairement visibles.

Les grandes portes du Collège Lumineux sont faites de métal, plaquées d'argent et polies comme des miroirs. Elles sont entourées de dizaines de lanternes allumées en permanence et il y a également des lanternes dans des alvéoles creusées dans les battants de la porte. En conséquence, ces portes sont scintillantes, même comparées au reste de la pyramide. On ne peut pénétrer dans le collège que sur invitation d'un compagnon sorcier ou d'un sorcier de rang supérieur, mais on écoutera toujours poliment tous ceux qui sont parvenus jusqu'à la porte, à moins qu'ils ne présentent des mutations évidentes. Si un visiteur inattendu demande à parler à un sorcier en particulier et que celui-ci est présent au collège, on envoie un serviteur le chercher. Dans la majorité des cas, les sorciers Lumineux se déplaceront au moins jusqu'à la porte. Si le sorcier connaît les visiteurs, il peut les inviter à entrer selon son bon plaisir.

L'intérieur du Collège Lumineux est décoré de blanc, d'or et d'argent. On trouve des lanternes, des bougies, des braseros et mille autres sources d'éclairage absolument partout et toutes ces surfaces claires reflètent et renvoient leur lumière. Il n'y a aucune fenêtre, pourtant les couloirs sont aussi brillamment éclairés que s'ils se trouvaient en plein soleil un jour d'été. Partout, on entend résonner les incantations continuelles que l'on récite en ce lieu et même les personnages dont le score de Magie est égal à 0 sentent l'air vibrer de puissance.

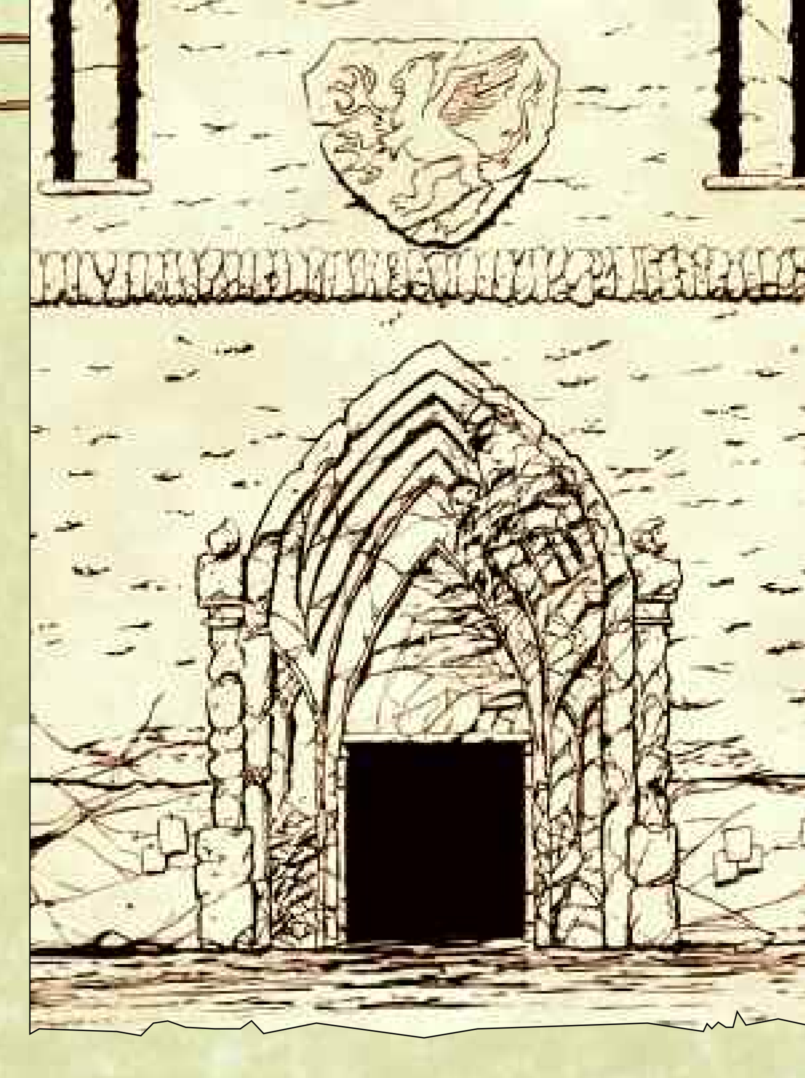
Les jeteurs de sorts, quels qu'ils soient, perdent toujours 1d10 sur leurs jets d'incantation, tout comme sur l'esplanade. Mais la concentration de puissance est telle à l'intérieur du collège qu'ils peuvent tous ajouter +2 à chaque d10 qu'ils lancent. Les personnages dont la caractéristique de Magie n'est que de 1 ne peuvent lancer aucun dé et ne peuvent donc pas se servir de leur magie. Les apprentis du Collège Lumineux doivent s'entraîner à l'extérieur. Les jeteurs de sorts possédant Science de la magie (lumière) ajoutent +7, ce qui remplace le bonus de +5 qu'ils reçoivent sur la place.

Les appartements privés des sorciers qui résident au collège sont éclairés d'une vive lumière et contiennent presque toujours des quantités de livres. Mais à part ceci, ils peuvent être décorés de façon très variée. Les sorciers sont généralement de grands érudits et, en conséquence, leurs goûts peuvent être très éclectiques. Il n'est pas rare de voir des chambres décorées en style norse ou tiléen, tandis que certains sorciers s'inspirent des traditions de l'Arabie ou de contrées encore plus lointaines.

En règle générale, tous les maîtres sorciers qui désirent une chambre peuvent l'obtenir, mais les compagnons ne peuvent en avoir une que s'ils viennent d'une très bonne famille. Il existe également des chambres d'hôtes, utilisées par les membres de l'Ordre Lumineux lorsqu'ils sont de passage pour un bref séjour et le collège possède également un réfectoire, ainsi que des bibliothèques et des laboratoires de magie.







Affrontements

Comme dans tous les autres collèges, le Collège Lumineux n'est vraiment pas un endroit idéal où déclencher une bagarre ; un grand nombre de puissants sorciers se mêleront rapidement à l'action afin de mettre un terme à l'affrontement. Toutefois, comme dans le cas du Collège Flamboyant, si des personnages puissants s'allient aux sorciers Lumineux face à une importante menace, cela peut être l'occasion pour eux de participer à une bataille magnifique et très spectaculaire.

Rencontres

Le collège est un très bon endroit pour rencontrer des sorciers Lumineux, mais c'est à peu près tout. C'est le plus isolé de tous les Collèges de Magie.

Furtivité

Il est absolument impossible de s'introduire furtivement dans le collège et de s'y déplacer. Il n'y a aucune ombre à l'intérieur ; les sources d'éclairage sont délibérément disposées de façon à obtenir ce résultat. De plus, les membres de ce collège prennent beaucoup plus de précautions que ceux des autres collèges en ce qui concerne les visiteurs non accompagnés. Les seuls groupes à pouvoir tenter d'y entreprendre une activité clandestine sont ceux qui comprennent un sorcier Lumineux ou dont l'un des membres est capable d'en imiter un.

La forteresse impériale

La forteresse impériale est le quartier général administratif du guet d'Altdorf. On y traite de tout ce qui concerne la police et l'application de la loi, depuis la mise à prix de criminels, hommes-bêtes, mutants et peaux-vertes jusqu'à l'arrestation des malfaiteurs. Des rumeurs persistantes prétendent que les espions impériaux opèrent également depuis ce bâtiment et, bien que personne ne veuille confirmer ces rumeurs, elles sont exactes. Il existe d'autres centres mais la forteresse est l'un des plus importants.

Le bâtiment en lui-même est un vaste édifice de pierre pratiquement dépourvu de décorations, à part le blason impérial qui se trouve au-dessus de l'entrée principale, et la plupart de ses étroites fenêtres peuvent faire office de meurtrières. Derrière ses épaisses murailles, on trouve des réserves et un puits. Il pourrait soutenir un siège mené par des individus déterminés pendant quelque temps et il a déjà tenu des émeutiers en échec à de nombreuses occasions.

La grande porte reste ouverte de l'aube au crépuscule et tous ceux qui le désirent peuvent entrer dans le hall d'accueil. Là, l'odeur musquée de la foule en sueur se superpose avec vigueur à la puanteur des rues et des relents plus fétides encore semblent parfois remonter des niveaux inférieurs. Le hall est très grand, haut de plafond et divisé en deux par un long comptoir de bois. Ce comptoir constitue la frontière entre les parties de la forteresse qui sont ouvertes au public et celles qui ne le sont pas et, tant que les portes sont ouvertes, il est tenu par plus d'une douzaine d'hommes du guet. Même la nuit, il y a toujours six gardes à cet endroit. Les parois du hall réservé au public sont couvertes d'annonces de mise à prix, d'affiches réclamant la capture de criminels et autres documents officiels. Il y a toujours en permanence une demi-douzaine d'hommes du guet mêlés à la foule afin de garder l'œil ouvert en cas de grabuge. C'est certainement l'endroit de l'Empire où l'on rencontre le plus grand nombre de chasseurs de primes. Il n'est pas rare d'y voir passer des gens portant une tête coupée à la main ; en effet, les chasseurs de primes rapportent la tête de leur proie comme preuve de la réussite de leur mission. Ceux qui ont tué des monstres rapportent généralement de plus petites parties du corps de ces créatures comme preuves.

Les hommes de service au guichet finissent par être complètement immunisés contre toute forme de surprise ; si un groupe d'aventuriers posait une tête de dragon sur la table et demandait à percevoir la prime, cela provoquerait sans doute une réaction mais seulement parce que le personnel ne saurait pas répondre immédiatement sur le montant de la prime à verser pour une telle prise. Ils sont toujours prêts à réprimer les débordements et ne s'inquiètent pas des morts qui pourraient s'ensuivre lorsqu'ils prennent les mesures qui s'imposent.

Les zones privées du bâtiment sont très différentes. Tous les bureaux qui s'y trouvent se ressemblent énormément ; ils sont tous dotés d'une fenêtre minuscule, doivent être éclairés par des lanternes ou des chandelles et font à peu près la même superficie. Ainsi, les personnes affectées à la forteresse reçoivent un bureau qu'elles conserveront pendant toute la durée de leur carrière, indépendamment de leur ascension dans la hiérarchie. Ici, l'usage veut que l'on ne se mêle pas de ce que les gens font dans leurs bureaux tant que le travail est fait et qu'il n'y a pas d'infraction à la loi. En conséquence, tous les bureaux sont différents et ceux qui sont occupés depuis longtemps finissent par refléter la personnalité profonde de leur occupant. Plus un officier est connu, plus on entend de rumeurs au sujet de son bureau ; tel officier, célèbre pour ses impitoyables chasses aux hérétiques, pourra avoir la réputation d'avoir fait empailler les têtes de ses prises pour les accrocher au mur comme des trophées, quand son bureau n'est peut-être plein que d'une collection d'ours en peluche.

Il n'est pas facile de s'introduire dans le secteur administratif de la forteresse. En théorie, un visiteur doit avoir une raison particulière de rencontrer une personne bien définie, qui doit escorter son visiteur tant que celui-ci se trouve dans les bureaux. Dans la pratique, cette règle sera strictement respectée lors des premières visites d'un personnage. Toutefois, dès que des personnes commencent à être bien connues pour avoir collaboré avec les officiers en plusieurs occasions et pour avoir fait du bon travail, on leur permet de pénétrer seules dans les bureaux et on peut même les autoriser à amener leurs propres visiteurs.

Il existe une entrée secondaire située à l'arrière du bâtiment, gardée par deux hommes du guet et surtout utilisée comme issue de secours. Cependant, les personnalités qui n'ont pas envie de se frayer un chemin parmi la populace du hall d'accueil l'utilisent à l'occasion.






Affrontements

Il y a régulièrement des bagarres dans le hall d'entrée, tout particulièrement lorsque des chasseurs de primes se querellent au sujet d'une récompense. Les hommes du guet sont supposés corriger ces vauriens et les jeter dehors, mais il y a parfois mort d'homme. Toute rixe démarrant à l'intérieur de la forteresse attire rapidement l'attention de dizaines d'hommes du guet et si les personnages se mettent en tête de les affronter, ils se verront rapidement surpassés en nombre, avec la quasi-certitude d'être vaincus.

Rencontres

Les officiers de l'Empire peuvent très bien convoquer les personnages à la forteresse. Certains peuvent même les y inviter dans un but plus personnel, lorsqu'ils se sentent plus à l'aise dans leur bureau qu'à leur domicile. Cependant, les personnages visiteront plus probablement la forteresse pour y collecter des récompenses, se renseigner sur les mises à prix en cours et pour discuter avec les représentants de la loi des découvertes qu'ils ont pu faire.

Furtivité

La meilleure façon de s'introduire discrètement dans la forteresse est d'avoir l'air de faire partie de ses membres. Si des personnages se travestissent de façon convaincante en hommes du guet ou en agents de l'Empire, on ne les arrêtera pas, sauf s'ils agissent de manière suspecte. Pour s'introduire dans les lieux, il faut une invitation ou être capable d'imiter quelqu'un qui y travaille ou qui s'y rend fréquemment. Les responsables de la réception conservent la liste de tous ceux qui y entrent et qui en sortent, mais l'existence de la porte de derrière explique que cette liste n'est jamais complètement à jour.



Le Grand Temple de Sigmar

Le Grand Temple de Sigmar d'Altdorf, centre du culte sigmarite, est sans conteste le temple le plus imposant de la cité. Situé face au palais impérial, de l'autre côté de la grande place principale, il représente l'un des deux pôles du pouvoir de l'Empire et il est impossible de ne pas être frappé par sa présence.

Le complexe des dépendances du Temple est constitué d'un grand nombre de bâtiments, dont le plus imposant est le sanctuaire principal de Sigmar. Il s'agit d'un vaste édifice dont la forme en T symbolise un marteau de guerre, avec la barre transversale du T placée au sud. Deux flèches jumelles s'élèvent de chaque côté de l'entrée, qui est située à l'extrémité nord et donne sur la grande esplanade. La porte est flanquée de colossales statues de guerriers sigmarites grands comme trois humains normaux. Les vantaux de la grande porte, hauts comme quatre humains, sont gravés d'un motif représentant la comète aux queues jumelles. Installée dans une niche au-dessus de cette porte, on peut voir une statue de Sigmar marteau de guerre en main, légèrement plus grande que celles des guerriers qui encadrent la porte. Sculptée il y a des siècles par un prêtre célèbre pour ses combats contre le Chaos, cette statue, bien qu'assez convenablement réalisée, n'a rien d'une très grande œuvre d'art. Toutefois, elle est investie d'une certaine sainteté et le grand théogoniste a toujours résisté aux campagnes occasionnelles pour la faire déplacer et la remplacer par une plus belle statue, choisie parmi toutes celles que possède le temple.

Une fois à l'intérieur, l'odeur de la rue disparaît, remplacée par celle des centaines de personnes rassemblées dans cette atmosphère confinée. Le temple est immense, mais les fidèles sont tout de même suffisamment nombreux pour que l'odeur de leur transpiration domine toutes les autres. Le toit de la nef centrale, à plus de 20 mètres, se termine en voûtes de pierres pleines. La nef est flanquée de bas-côtés dont les plafonds ne s'élèvent qu'à 10 mètres du sol. De grandes arches s'élancent depuis des piliers de marbre pour supporter les murs supérieurs et au centre de chaque arche est installée la statue d'un grand héros sigmarite, deux fois grand comme un humain. Il y a 12 arches de chaque côté, ce qui permet d'honorer 24 héros au total. On change parfois les statues, lorsqu'un nouveau héros considéré comme digne de figurer parmi eux apparaît. Actuellement, un énergique courant d'opinion soutient que la statue de Valten devrait y être placée car, même s'il n'était pas Sigmar réincarné, il s'est clairement manifesté comme un grand héros de la foi. D'autres personnes pensent que Valten était un hérétique et qu'il ne devrait absolument pas être honoré.

Dans les nefs latérales, on peut admirer des vitraux représentant des épisodes fameux de la vie de Sigmar. Il y en a 12 de chaque côté ; ceux de l'aile est retracent son ascension vers le pouvoir, tandis que ceux de l'aile ouest dépeignent ses dernières années passées à consolider l'Empire. Les vitres transparentes des croisées situées au-dessus des bas-côtés rendent l'intérieur du temple bien plus lumineux qu'on ne pourrait l'imaginer.

Le point central de la barre du T est surmonté d'un dôme immense, percé de fenêtres en son pourtour, à la base. L'intérieur du dôme est décoré d'une mosaïque montrant Sigmar lors de son ascension vers les cieux. La mosaïque actuelle est la septième de ce genre, car les représentations de cet événement, qui s'est déroulé sans témoins, sont particulièrement vulnérables aux accusations d'hérésie. Derrière le dôme, au centre du mur sud du temple, un vitrail monumental rappelle la bataille du col du Feu Noir. Sigmar, plus grand que tous les autres personnages, se tient au centre entouré de ses alliés humains et nains, balançant d'un geste magistral son grand marteau de guerre pour écraser les peaux-vertes dégénérées qui lui font face. Les orques et les gobelins de ce vitrail sont représentés comme étant affligés de nombreuses mutations, afin de mettre plus d'accent sur les deux aspects du combat de Sigmar. Dans le ciel au-dessus de sa tête, la comète aux queues jumelles brille de mille feux.





Devant ce vitrail se trouve une majestueuse statue de Sigmar, mesurant presque 7 mètres, marteau de guerre en main et prêt à frapper. Cette statue, un cadeau des nains, est considérée de tous comme un chef-d'œuvre. Devant cette statue, à l'aplomb du centre du dôme, se trouve le Grand Autel de Sigmar, le lieu le plus saint de toute la religion sigmarite.

Les branches du T sont brillamment éclairées grâce à leurs fenêtres orientées au sud et se terminent chacune par une tour imposante. Divisées par des piliers et des renfoncements, ces branches abritent plus de deux douzaines de chapelles semi-privées, chacune dotée de son petit autel et de son icône sigmarite, où les fidèles peuvent venir prier en paix. Même pendant le déroulement d'un service dans la nef principale du temple, ceux qui désirent faire leurs dévotions en privé peuvent le faire sans être dérangés. L'autel qui se trouve dans l'encoignure sud-est n'est pas dédié à Sigmar. Il est consacré au panthéon nain en l'honneur du rôle important que ceux-ci ont joué dans l'existence de Sigmar. Le tableau suspendu derrière cet autel représente plusieurs figures importantes du peuple nain, mais seul un expert en civilisation naine serait capable de les identifier. Cet autel est généralement désert, mais les prêtres veillent à son entretien car il serait irrespectueux de se conduire différemment.

Quel que soit le moment de la journée, il y a toujours au moins une douzaine de prêtres dans le temple, occupés à prier, à conseiller les fidèles et à surveiller que tout s'y passe bien. Pendant la journée, ces prêtres sont au moins deux fois plus nombreux, avec plus d'une centaine de fidèles dont le nombre peut s'élever à plusieurs centaines au moment des services. Le temple n'est jamais tout à fait calme et les personnages qui désirent parler à un prêtre de Sigmar peuvent y parvenir en quelques minutes. S'ils sont porteurs d'un message important et peuvent le démontrer, on les escortera jusqu'à l'ensemble de bâtiments qui entourent le sanctuaire où ils pourront rencontrer la personne concernée.

Ces dépendances s'étendent largement autour du sanctuaire lui-même et les relents des rues sont imperceptibles au cœur de ce complexe, couverts par le faible parfum d'encens que la brise apporte depuis une multitude de petits temples dédiés à Sigmar. Parmi ceux-ci, la Chapelle du Soleil est particulièrement célèbre. On l'appelle ainsi parce qu'elle est ronde, avec un dôme dont l'extérieur est plaqué d'or, ce qui le fait étinceler comme un soleil. À l'intérieur, un autel à Sigmar se dresse en son centre, tandis que ses murs et l'intérieur de son dôme sont décorés des plus extraordinaires mosaïques que l'on puisse trouver dans tout l'Empire. Ces mosaïques rappellent toute l'histoire de Sigmar avec, sur tout le pourtour du dôme, une représentation de la bataille du col du Feu Noir au plus fort du combat, tandis que la comète aux queues jumelles traverse son ciel en scintillant. L'image de Sigmar se trouve du côté est du dôme, du même côté que la porte. Ainsi, pour le voir dans le feu de l'action, il faut entrer dans la chapelle, la traverser et se retourner. La Chapelle du Soleil est la chapelle privée du grand théogoniste ; pour tout personnage, c'est un grand privilège que d'être autorisé à en voir l'intérieur.

Les autres bâtiments, généralement construits autour de cloîtres, sont des habitations, des bibliothèques, des salles de réunion et de conférence et des réfectoires. On y trouve également le palais du grand théogoniste. Toutefois, il ne s'agit pas d'un édifice séparé. Il occupe une douzaine de rangées de pièces et de chambres diverses et présente une apparence extérieure plutôt humble bien que l'intérieur en soit somptueux. On accède à l'entrée principale par un simple escalier en spirale, juste assez large pour laisser monter deux personnes côte à côte. Cet escalier donne dans une immense salle de réception qui occupe presque l'intégralité d'une rangée de bâtiments. Cette entrée peut sembler assez modeste, mais elle est toujours gardée par six templiers sigmarites.

On trouve toutes sortes d'appartements dans ce complexe de bâtiments, depuis les simples cellules des initiés du plus bas niveau jusqu'aux splendides suites réservées aux Lecteurs lorsqu'ils séjournent à Altdorf. En théorie, seuls les résidents et les personnes qui travaillent ici ont la permission d'entrer mais l'endroit est généralement si animé que personne ne sait vraiment qui se trouve là et pourquoi. S'il se produit un incident, la sécurité est renforcée pour quelques semaines jusqu'à ce que tout le monde se rende compte que le temple ne peut fonctionner dans de telles conditions.

L'une des rumeurs qui circulent à Altdorf au sujet de cet endroit est vraie. La nourriture que l'on sert dans les réfectoires du temple est absolument délicieuse et elle est parmi ce qui se fait de mieux en la matière dans la capitale. Malheureusement, les seuls à pouvoir en profiter sont les résidents et leurs invités. Et le personnel du réfectoire est beaucoup plus vigilant que les gardes de la porte d'entrée.

Affrontements

Voilà un autre endroit où il n'est pas conseillé de se lancer dans un combat. De nombreux templiers, en service ou non, se précipiteront vers le lieu du conflit afin d'interdire toute violence sacrilège dans l'enceinte du lieu saint. D'un autre côté, une attaque de mutants ou d'hommes-bêtes au cœur du sanctuaire pourrait offrir aux personnages une occasion glorieuse de combattre aux côtés de l'élite du culte, au milieu des statues et des icônes.

Rencontres

Le temple est un excellent lieu de réunion. Les personnages peuvent y rencontrer tous les représentants de la religion sigmarite, jusqu'au grand théogoniste lui-même. Ces entrevues se tiennent généralement dans les dépendances du temple. Toutefois, le sanctuaire est également un excellent endroit pour y converser avec d'autres personnes. On ne surveille pas les allées et venues des visiteurs et, lorsque des gens sont apparemment en prière à l'un des autels secondaires, on ne les dérange pas à moins qu'ils ne soient là depuis plusieurs heures, auquel cas un prêtre les approchera pour leur demander s'ils ont besoin de quelque chose. En prenant quelques précautions, il est possible de s'y réunir en toute discrétion. De plus, le sentiment que Sigmar veille sur ce lieu n'incite pas du tout les agents des sombres puissances à tenter d'espionner ce qui s'y passe.

Furtivité

Naturellement, puisque les personnages ne sont pas les serviteurs de sombres dieux, ils n'ont pas de telles réticences. Il est très facile de se faufiler discrètement à l'intérieur du sanctuaire, mais c'est généralement inutile du fait que personne n'essayera de les arrêter. À l'intérieur des dépendances, en revanche, la meilleure manière de se déplacer dans les zones extérieures est de se faire passer pour quelqu'un qui a quelque chose à y faire. Mais une fois à l'intérieur des bâtiments, il faudra user d'un peu de discrétion. On y trouve fort heureusement de nombreuses cachettes : des alcôves abritant des icônes sacrées, des statues de sigmarites fameux, des tapisseries, des rideaux, des meubles massifs et ainsi de suite. En dehors des couloirs avoisinant les appartements de personnages officiels particulièrement importants, les patrouilles ne sont pas systématiques, ce qui permet de se glisser assez facilement dans les chambres de la plupart des prêtres.





DONNER VIE À ALTDORF

Lorsque vous évoquez un endroit au cours d'une partie de jeu de rôle, le principe fondamental à garder en tête, c'est que les joueurs remarquent ce que vous décrivez et pas ce que vous omettez. Il est vrai qu'Altdorf ne présente pas un paysage de collines vallonnées, mais les joueurs ne s'en rendront compte que si vous leur dépeignez les immeubles resserrés qui dominent les deux côtés de la rue et le ciel réduit à une mince bande de bleu visible entre les toits.

Un autre principe, proche du premier, est que les joueurs peuvent ne pas prêter attention aux descriptions si elles leur paraissent relever d'une évocation de paysage, mais qu'ils se souviendront probablement de quelque chose qui leur paraîtra faire partie de l'aventure en cours. Les descriptions de lieux des pages précédentes ont été écrites dans cette optique et mettent en valeur des éléments pertinents par rapport aux actions des aventuriers. L'aventure qui fait l'objet de la seconde partie de ce livre est fondée sur des événements qui se déroulent dans certains lieux caractéristiques d'Altdorf ou qui s'appuient sur ces lieux particuliers. Ces événements fournissent également aux personnages des raisons de visiter de nombreux endroits uniques, propres à cette cité.

Cependant, une cité aussi grandiose qu'Altdorf ne saurait servir de cadre à une unique aventure. Cette section vous offre, à vous meneur de jeu, des éléments supplémentaires destinés à être utilisés pour créer vos propres scénarios en donnant à vos joueurs le sentiment qu'ils se trouvent bien à Altdorf et non dans une cité anonyme.

Descriptions

À l'évidence, la description des lieux est un moyen essentiel de faire ressentir l'ambiance d'une métropole grouillante de vie telle qu'Altdorf. Mais si vous essayez de tout leur expliquer d'un coup lorsque les personnages arriveront pour la première fois dans une zone, vous risquez de leur faire une conférence au lieu de les faire entrer dans la scène qui doit se dérouler. En ajoutant les détails au fur et à mesure, tandis que l'action se déroule et que les personnages avancent sur les lieux, vous pouvez vous montrer très efficace tant que vous n'omettez pas d'informations pratiques importantes ou que vous ne noyez pas les informations essentielles sous un déluge d'indications superflues.



Les odeurs

Altdorf pue. Pour bien le faire comprendre aux joueurs, le mieux est de leur décrire l'odeur pestilentielle de tous les endroits où ils se rendent ; ces annotations sensorielles sont incluses dans les descriptions des lieux spécifiques précédemment cités dans ce livre. En général, les gens ne parlent que rarement des odeurs et ce seul détail vous permettra probablement de donner une atmosphère très particulière à Altdorf. Les éléments qui composent la puanteur d'Altdorf sont répertoriés dans la table ci-dessous. Vous pouvez vous en servir pour choisir l'odeur caractéristique d'un endroit. Par exemple, un marché aux bestiaux aura à l'évidence une odeur d'animaux, mais s'il n'y a pas de dominante évidente, jetez une ou deux fois un dé pour choisir les odeurs qui ressortent le plus.

~ CHOIX DES ODEURS ~

Jet	Odeur
1	Animaux
2	Nourriture et cuisine
3	Senteurs âcres
4	Poisson pourri
5	Viande pourrie
6	Égouts
7	Fumée et brûlé
8	Sueur
9	Tanneries
10	Vomi

La population

Altdorf attire des gens de toutes les régions du Vieux Monde, et même de plus loin. Dans ses rues on peut croiser des humains, des halflings, des elfes, des nains et même des ogres, vêtus des costumes de toutes les nations connues. Si vous le rappelez à vos joueurs lors de la description d'une scène de rue ou de taverne, cela leur rappellera qu'ils se trouvent dans une ville très cosmopolite. N'oubliez pas que si les personnages ne connaissent pas une nation, ils ne pourront pas reconnaître son costume national au premier coup d'œil. Il vaut donc mieux leur en faire une courte description.

L'architecture

À Altdorf, l'architecture est aussi éclectique que la population. Deux immeubles voisins peuvent être respectivement construits en style norse et arabe, tandis que l'on voit des bâtiments dont les colonnes tiléennes supportent des toits kislevites en forme de bulbe. Cependant, toutes ces constructions partagent une caractéristique : elles sont toutes hautes, de quatre étages au moins. Du fait qu'elles sont très resserrées, les rues sont pratiquement toujours dans l'ombre et on n'aperçoit qu'une bande de ciel au-dessus des toits. Cet effet est encore exacerbé par la tendance des bâtisseurs à construire des étages supérieurs en surplomb au-dessus de la rue, afin de gagner un peu d'espace dans l'aménagement intérieur des maisons, au détriment de la luminosité pour ceux qui circulent à l'extérieur. Les places et les parcs d'Altdorf offrent donc un contraste très important par rapport à la plupart des zones urbaines.

Les quartiers

On trouve des gens de toutes sortes à Altdorf, mais ils tendent à se regrouper dans leurs propres quartiers. Il n'existe pas d'endroit exclusivement réservé à une seule race ou une seule catégorie de personnes, mais les groupes dominants changent d'un quartier à l'autre, parfois de façon très radicale. Une taverne de la Petite Tilée, par



exemple, peut se trouver en face d'une taverne du Secteur Elfique située de l'autre côté de la rue, mais les clientèles de ces deux établissements seront sensiblement différentes. En plus de ces différences de populations entre les quartiers, leur architecture varie également de façon notable, particulièrement dans les zones à la population principalement composée d'immigrants et de négociants qui ont tendance à édifier des maisons qui leur rappellent leur pays natal.

Entre les quartiers, il existe également des différences de richesse extrêmes. Il n'existe pas beaucoup d'endroits où les murailles des domaines les plus riches sont contiguës aux taudis des quartiers pauvres, mais il y en a et il n'est pas rare de traverser des quartiers très contrastés sur les cent mètres d'une rue. Dans certaines tavernes, le patron avertit sa clientèle : « Tournez à droite en sortant. Si vous allez vers la gauche, vous n'en reviendrez pas. » Mais, évidemment, un groupe d'aventuriers survivra probablement à une petite agression.

La criminalité

Il y a beaucoup de crimes à Altdorf et tous ne sont pas insignifiants. Le guet se préoccupe plus d'empêcher les émeutes et de s'assurer que les riches et les puissants ne sont pas dérangés que d'arrêter les pickpockets, les cambrioleurs, les racketteurs ou même les tueurs en série des quartiers les plus pauvres. Soyons honnêtes, voilà qui est plutôt favorable aux PJ car la plupart des choses que font les aventuriers ne peuvent guère être considérées comme techniquement légales. Et c'est encore meilleur pour les joueurs, car les tentatives d'agression sur leurs personnages font de bons rebondissements.

Les contrastes

Altdorf est une cité de contrastes, dont le plus important est celui qui existe entre les riches et les pauvres. Les riches ont des serviteurs et des gardes du corps pour tenir la racaille à l'écart. Les pauvres, de leur côté, sont si pauvres que souvent, ils n'ont même pas de vêtements convenables. La classe moyenne n'est pas inexistante, mais elle n'est pas nombreuse et se compose presque entièrement de gens en pleine ascension ou en déclin. Il existe très peu de petits commerçants ou d'autres personnes de ce genre. C'est en partie dû à la façon de voir des Altdorfers ; aucun véritable Altdorfer ne se contenterait d'un train de vie modérément prospère et tous s'efforcent de devenir très riches. Le plus souvent, ils échouent et dégringolent dans la couche la plus pauvre de la société. Mais lorsqu'ils réussissent, ils ne se privent pas d'étaler leur succès.

La magie

Altdorf est le siège des Collèges de Magie et, à ce titre, on y voit plus de phénomènes magiques et de sorciers que n'importe où ailleurs dans le Vieux Monde. En conséquence, les Altdorfers sont un peu plus habitués à la magie que la plupart des gens et ils mettent un point d'honneur à traiter les événements magiques de la même façon que les autres épisodes de la vie courante. Ainsi, même s'ils s'éloignent d'une bataille de sorcellerie lorsqu'il y en a une, ils ne s'enfuient pas en hurlant de terreur, à moins qu'ils ne soient affectés par la Terreur. Quant à la magie qui ne présente pas de danger immédiat, on ne lui accorde même pas un regard.

Cette attitude est sincère jusqu'à un certain point. Les Altdorfers sont réellement habitués à assister à toutes sortes de prodiges magiques ; la plupart des gens ont déjà vu un sorcier Flamboyant utiliser une *épée ardente de Rhuin* pour mettre quelques filous en fuite. Malgré tout, leur façon d'y réagir est tout de même conditionnée par une bonne part d'affectation. Même si vous avez déjà vu un sorcier maniant une épée de pures flammes, il faut bien admettre, en toute honnêteté, que c'est un spectacle tout à fait impressionnant. Prétendre avec détermination qu'il n'y a là rien de bien remarquable est une forme de snobisme à laquelle se laissent aller même les plus pauvres des mendiants d'Altdorf.





ÉVÉNEMENTS ET PÉRIPÉTIES



Voici une liste d'événements qui ne peuvent se produire qu'à Altdorf ou qui ont plus de chances de se dérouler dans cette cité que n'importe où ailleurs. Ils sont répartis en plusieurs catégories et présentés sous forme de tables pour plus de facilité au cas où vous décideriez d'en choisir un au hasard au moyen d'un jet de dé. La première liste couvre les événements qui relèvent du pittoresque et n'ont pas de lien avec l'aventure en cours. Les autres listes rassemblent diverses idées de péripéties pouvant être liées à toutes sortes d'aventures et fournissent des suggestions sur les moyens de les mettre à profit pour évoquer la capitale de l'Empire.

Couleur locale



Ces événements n'ont aucun lien avec l'aventure en cours ; ils servent à camper le décor pour rappeler aux joueurs à quel endroit ils se trouvent.

1 — Le cortège de l'Empereur défile dans les rues. Des soldats impériaux lui libèrent le passage en repoussant la foule contre les façades des maisons et en formant un cordon jusqu'à ce que la suite impériale soit passée. L'Empereur lui-même, monté sur un magnifique étalon, est entouré des chevaliers de la Reiksguard qui sont sur le qui-vive en cas d'incident.

2 — C'est le passage de la procession du grand théogoniste. Les gardes du temple lui fraient un chemin de la même façon que pour le cortège impérial, mais l'escorte du grand théogoniste est surtout constituée de prêtres ; il est tout de même accompagné d'une escouade de templiers sigmarites qui encadrent la procession.

3 — Un vaisseau elfique vient d'accoster. L'équipage est entièrement composé d'elfes qui s'interpellent en eltharin et le navire est bien plus élégant et bien plus racé que les vaisseaux humains qui l'entourent.

4 — Un groupe de sorciers de l'un des collèges descend la rue, mené par deux seigneurs sorciers. Ils n'utilisent aucune magie, mais l'aura de puissance qui les entoure est pratiquement palpable. Les Altdorfers n'y prêtent apparemment aucune attention mais s'écartent tout de même de leur chemin.

5 — Un noble étranger (tiléen, bretonnien, kislevite, norse) passe accompagné de sa suite. Ses gardes du corps, étrangers eux aussi, écartent avec rudesse les gens qui ne se poussent pas assez vite. Dans son langage, le noble personnage fait des commentaires peu flatteurs sur la cité, à haute et intelligible voix.

6 — Au marché, dans la stalle voisine, un marchand étranger mène une négociation acharnée avec l'un de ses compatriotes dans leur langue natale.

7 — Dans un reikspiel fortement teinté d'accent étranger, qui démontre qu'ils sont tous deux originaires de contrées extérieures à l'Empire, un elfe et un nain discutent âprement au sujet de la vente d'un objet détenu par l'un des deux protagonistes.

8 — Quelqu'un vide le contenu d'un pot de chambre par la fenêtre juste au moment où les personnages passent en dessous. Ceux-ci doivent effectuer un test d'Agilité pour éviter d'être éclaboussés.

9 — Au moment où les personnages s'apprêtent à le traverser, les planches d'un pont enjambant l'un des bras du Reik cèdent sous le poids d'une charrette et la précipitent dans le fleuve avec son conducteur. Les personnages peuvent aider à le sauver ou simplement devoir trouver un autre chemin pour se rendre à leur destination.

10 — Les PJ sont cernés par une nuée de mendiants. Ceux-ci sont originaires de toutes les races et de tous les pays, bien que les citoyens impériaux soient les plus nombreux.

Débuts d'aventures



Toute aventure commence quelque part et nombre d'entre elles débutent lorsque les personnages sont abordés par une personne qui leur demande de l'aide. Voici une liste de points de départ possibles.

1 — Un Norse immense accoste les personnages, puis les emmène dans un restaurant tiléen pour leur expliquer son affaire. Le personnel l'accueille en le saluant par son nom et, à l'évidence, c'est un habitué (remplacez les nationalités à votre convenance).

2 — Un sorcier fait parvenir une invitation aux PJ dans laquelle il les convie à le rejoindre à son collège. Si son collège est difficile d'accès, il les rencontre ailleurs et les guide pour y aller.

3 — Des hommes du guet entourent les PJ et les emmènent à la forteresse impériale, où un officier de rang moyen requiert leur assistance afin de résoudre un mystère.

4 — Dans le Temple de Sigmar, les personnages se font aborder par un inconnu. Il leur déclare que Sigmar lui a dit qu'ils pourraient l'aider à résoudre son problème et, voyez comme cela se trouve, voilà qu'ils le peuvent ! (Il peut dire la vérité ou non quant à la source de son inspiration.)

5 — Un émissaire elfe aborde les personnages car il désire embaucher des aventuriers du cru pour résoudre une difficulté à laquelle se trouve confrontée sa famille de marchands.

6 — Une compagnie de chevaliers de la Reiksguard arrive et escorte les PJ jusqu'au palais impérial. Là, un fonctionnaire les charge d'une mission vitale pour la survie de l'Empire. En cas de réussite, ils pourraient même rencontrer l'Empereur lors d'une brève audience.

7 — Une bande de brutes surgie des ombres « demandent » aux PJ de les accompagner. Dans l'arrière-salle d'une taverne de bas étage, un baron du crime leur demande leur aide pour prendre des mesures concernant une menace encore plus terrible qu'ils ne l'imaginaient : des mutants, des cultistes dévoyés ou même des skavens.

8 — Les enfants affamés et vêtus de guenilles de l'une des familles des taudis supplient les puissants aventuriers de les aider à sauver leur foyer.

9 — Un riche marchand invite les PJ à son hôtel particulier et offre de les embaucher pour un travail dangereux. Il traite la conversation comme une transaction purement commerciale ; s'ils réussissent, leur salaire sera élevé car ils courent le risque d'être tués.

10 — Un prédicateur des rues étranger, qui passe le plus clair de son temps à interpeller la populace pour l'inciter à se tourner vers sa divinité (Myrmidia, Verena ou un dieu semblable), généralement dans sa langue natale, fixe soudainement les personnages des yeux et déclame une prophétie qui va les entraîner dans une grande aventure.





Parcours du combattant

S'il est vrai que la plupart des combats prévus dans un scénario sont étudiés pour correspondre aux besoins de l'aventure, il vous arrivera parfois d'avoir besoin de quelque chose à mettre sous la dent des personnages. Voici quelques idées.

1 — Une bande de malandrins s'en prend aux personnages dans l'espoir de les détrousser facilement.

2 — Un gang de marins étrangers décide que les PJ devraient être recrutés pour renforcer leur équipage. Ces marins essayent de capturer leurs victimes plutôt que de les tuer. Utilisez les caractéristiques des naufrageurs (cf. page 233 du livre de règles), mais remplacez la compétence Langue (reikspiel) par une autre langue étrangère.

3 — Un tueur de trolls, de géants ou de démons en train de s'enivrer décide soudain que les personnages ont fait insulte à son honneur.

4 — Les personnages se rendent dans une arène. Comme ils ont l'air de s'y connaître, on les met au défi de montrer de quoi ils sont capables contre les champions locaux. Les spectateurs, en grand nombre et armés, leur font comprendre qu'il s'agit d'un défi qu'ils ne peuvent refuser.

5 — Une sorcière tombée dans le crime pour financer sa dépendance à la drogue ou au jeu tend une embuscade aux personnages et les attaque en usant de sa magie sans restriction. Les spectateurs n'y prêtent pas particulièrement attention.

6 — Un monstre échappé de la ménagerie impériale arrive vers les PJ en ravageant tout sur son passage.

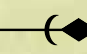
7 — L'un des protagonistes de l'histoire (ou un duelliste) lance un défi à l'un des personnages pour laver un affront, réel ou imaginaire. L'agresseur a des amis qui se joignent à lui si les PJ veulent se liguer contre lui.

8 — Un groupe de brutes a établi un péage sur un pont que les personnages doivent traverser. Pour ce qui les concerne, ces canailles ont décidé que le montant du péage équivaut à tout ce que les PJ transportent.

9 — Une patrouille du guet exige que les PJ payent une amende de 1 co pour trouble de l'ordre public. S'ils payent, les soldats font passer l'amende à 1 co par personne. Si les personnages expriment la moindre objection, les soldats les attaquent dans l'intention de les mettre en état d'arrestation. Ces hommes étant corrompus, ils ne feront aucun rapport si les personnages se défendent.

10 — Un aristocrate ou un marchand décide que les PJ ne lui ont pas manifesté suffisamment de respect et envoie ses gardes du corps leur administrer une bonne leçon.

Rencontres fortuites



Altdorf est un endroit idéal où faire des rencontres imprévues car tout le monde ou presque s'y rend un jour ou l'autre. Dans une aventure, une rencontre inattendue peut constituer un moyen bien pratique de rappeler aux personnages un indice qu'ils pourraient avoir manqué ou de les lancer sur une nouvelle piste qui se confondra bientôt avec l'intrigue principale.

1 — Un sorcier avec lequel les PJ ont eu des relations dans le passé se trouve à Altdorf pour une visite à son collège. Il les rencontre par hasard, quelque part en ville.

2 — Un prêtre sigmarite bien connu des personnages se trouve à Altdorf car il a été convoqué au Temple pour une entrevue. Il n'a pas beaucoup de temps à leur consacrer et il appréhende le rendez-vous auquel il doit se rendre.

3 — Un marchand qui connaît les PJ est à Altdorf pour affaires et, par hasard, ceux-ci passent justement devant son éventaire. Il les reconnaît et les hèle.

4 — Un noble ayant des liens avec les personnages se trouve justement en ville pour une visite à la cour impériale. Il apprend leur présence dans la capitale et leur fait parvenir une invitation à lui rendre visite au club où il séjourne.

5 — Un criminel de leur connaissance est venu à Altdorf en quête d'un gros coup. Il n'a pas encore trouvé ce qu'il cherchait, mais il ne demande qu'à renouer des contacts avec les PJ afin de découvrir s'ils savent quelque chose qui pourrait lui servir.

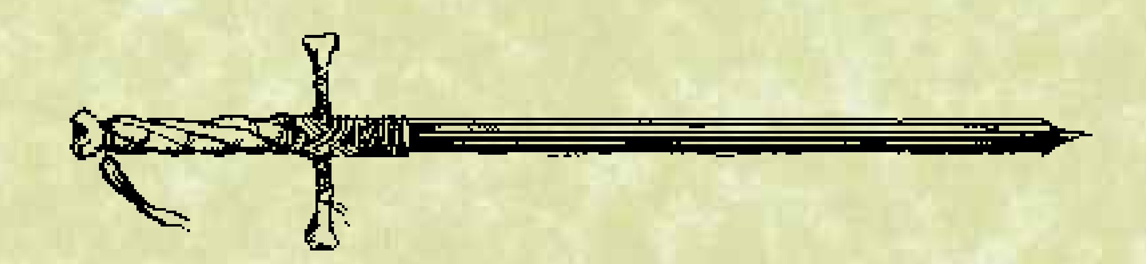
6 — Un étranger, peut-être même un elfe que les PJ ont rencontré dans une contrée lointaine, est à Altdorf pour affaires. Il est quelque peu éberlué par l'Empire et très heureux de rencontrer des personnes de sa connaissance.

7 — Un petit colporteur que les personnages ont bien connu autrefois et, dans l'idéal, qu'ils ont aidé, est monté faire fortune à Altdorf et il a eu de la chance. Il fait maintenant partie des nouveaux riches et il est aussi ravi de revoir ses anciens amis qu'il est enchanté de pouvoir faire étalage de sa récente fortune.

8 — Une ancienne connaissance des PJ, autrefois prospère, mendie quelques sous auprès d'eux avant de les reconnaître et de se rappeler à leur souvenir. Il s'empresse de leur raconter sa triste histoire et voudrait bien qu'ils l'aident à retrouver un peu son ancienne condition.

9 — Le rejeton de l'une des relations des PJ, expédié à l'université d'Altdorf dans l'espoir que cela le ferait grandir un peu, les rencontre au travers d'une vie estudiantine très dissipée.

10 — Un individu que les PJ ont sauvé des griffes d'un sombre culte se trouve à Altdorf, où il fait des études pour devenir répurgateur. Devenu bien plus sage et d'humeur infiniment plus sévère qu'avant, il est tout disposé à aider les personnages de ses conseils et de ses contacts.





~ CHAPITRE I ~
LA SECONDE ENTITÉ

Cette aventure est la troisième partie de la campagne des *Voies de la Damnation*, qui a débuté avec l'aventure d'introduction incluse dans *WJDR* et s'est poursuivie dans *Les Cendres de Middenheim*. Elle est conçue pour succéder à ces aventures, mais peut facilement être jouée comme un scénario indépendant ; pour plus de détails à ce sujet reportez-vous à l'encadré au début du **Chapitre II : Adieu, Middenheim...**

Dans *Les Cendres de Middenheim*, les personnages ont été impliqués dans les machinations d'un culte du Chaos, le Crâne Rouge et d'un démon, Xathrodox l'Incarnat. Au cours de leur équipée, ils ont porté un rude coup au culte et appris que l'essence du démon a été divisée en trois entités et emprisonnée par le Dieu du Sang dans trois artefacts différents. Le culte a réussi à libérer la première des trois entités qui est retournée aux Désolations du Chaos. La seconde est liée au poignard de Yul K'chaum (cf. page 39), qui se trouve à Altdorf.

À présent, les personnages doivent se rendre à Altdorf, trouver l'artefact et détruire l'entité démoniaque qu'il contient. Pour que l'épisode final puisse se dérouler comme prévu, il faut qu'ils réussissent. Toutefois, cette aventure leur procure plusieurs manières d'y parvenir, avec des conséquences variées pour les PJ. Dans le meilleur des cas, ils retrouvent l'artefact par des intrigues et des négociations réussies, le font détruire par une bienveillante sorcière d'Améthyste et, du même coup, démasquent un dangereux serviteur des sombres puissances. S'ils se montrent moins habiles, ils peuvent être contraints de combattre pour obtenir le poignard, se faire rouler par un sorcier corrompu qui se servira d'eux pour tenter de se métamorphoser en l'une des puissances du Chaos ou même devoir sacrifier l'un de leurs camarades pour garantir la destruction de l'entité démoniaque. Dans chaque section, vous trouverez tous les détails sur ce que les personnages doivent parvenir à accomplir pour que la campagne puisse continuer et sur les circonstances dans lesquelles vous pouvez vous permettre de les laisser échouer.

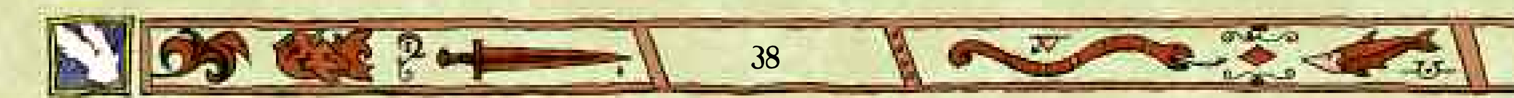
Une fois les personnages arrivés à Altdorf, la trame du scénario n'est plus linéaire, à la différence de celle des *Cendres de Middenheim*. Au lieu de cela, trois intrigues se déroulent en parallèle et les personnages peuvent choisir ce qu'ils veulent faire et à quel moment.

L'intrigue principale

Les personnages doivent, par la négociation, naviguer de contact en contact afin de trouver l'endroit où est caché l'artefact, réussir à y accéder et trouver un sorcier capable de conduire un rituel pour le détruire. Cette progression fait l'objet du **Chapitre III : L'artefact** (page 49) et c'est le fil conducteur de cette aventure.

Un allié trompeur

Wolfgang Scheunacht, un sorcier Flamboyant, offre son aide aux PJ. Ils peuvent se montrer soupçonneux, faire une enquête à son sujet et démasquer cet adepte des Puissances de la Ruine. Mais les choses peuvent se dérouler différemment. En vérité, les personnages peuvent aussi aider Wolfgang à accomplir un rituel blasphématoire qui lui donnera un pouvoir aussi terrible qu'immense. S'ils enquêtent, tous les détails se trouvent dans le **Chapitre IV : L'ombre de la flamme** (page 70).



~ Le Maître de Jocelin ~

Si l'un des membres de votre groupe joue Jocelin Herzog (l'un des personnages prétirés des *Voies de la Damnation*), ce personnage voudra peut-être aller rendre visite à son maître à Altdorf. Jocelin a étudié sous la férule de maître Walbrecht de l'Ordre Gris, qui l'a envoyée à l'aventure pour découvrir le vaste monde et acquérir un peu d'expérience. Maître Walbrecht n'est pas mêlé aux événements principaux de cette histoire et ne détient aucune information très utile. Néanmoins, il connaît bien Altdorf et les Collèges de Magie et pourra donner quelques conseils d'ordre général sur ce sujet. Si Jocelin a gagné suffisamment de points d'expérience pour changer de carrière, maître Walbrecht sera tout disposé à lui accorder le statut de Compagnon sorcier une fois qu'elle lui aura raconté son rôle dans les événements des *Cendres de Middenheim*. Même s'il ne le montre pas de façon très exubérante, il est très fier des progrès accomplis par son apprentie.

Une ennemie surgie du passé

Carlott Selzberg, une survivante du Crâne Rouge, cherche à tuer les personnages. Elle arrange une série d'attentats contre eux et ceux-ci peuvent tenter de retrouver son repaire pour s'occuper d'elle. Tout ceci est détaillé dans le **Chapitre V: Mauvais sang** (page 80).

Une préparation soignée

Avec tant de péripéties juxtaposées, il est absolument essentiel de lire l'intégralité de l'aventure avant d'essayer de la jouer. Avec une aventure linéaire, il est quelquefois possible de s'en sortir en suivant simplement le livre, mais cette méthode ne fonctionnera pas ici. Vous aurez sans doute l'usage de ces petits marque-pages collants et multicolores qui vous permettront de retrouver facilement la partie du livre dont vous avez besoin.

Heureusement, la plupart du temps, vous n'avez pas besoin de vous préoccuper d'organiser la suite des opérations, car tout dépend des décisions des joueurs. Ce sont eux qui décident de la personne à qui ils désirent parler et du sujet sur lequel ils veulent enquêter et vous ne faites que passer à cette partie de l'aventure. **L'ombre de la flamme** est assez simple à gérer. Le **Chapitre III: L'artefact** est plus complexe, mais vous y trouverez des conseils appropriés pour vous aider à bien le mener.

Les attaques de Carlott peuvent survenir au moment qui vous convient. De cette façon, vous pouvez les utiliser pour établir le rythme de l'aventure. Si les personnages progressent trop vite dans l'intrigue principale, faites-les tomber dans un ou deux guets-apens qui les ralentiront et détourneront peut-être leur attention en les lançant sur la piste de Carlott. D'un autre côté, si les joueurs et leurs personnages se délectent de toutes ces magouilles et négociations dans la haute société, vous pouvez garder les attaques pour plus tard. Vous devez toutefois vous assurer qu'elles se produisent bien dans le déroulement du scénario, car il est essentiel que les personnages soient poursuivis par leurs anciens ennemis pour la bonne progression de la trilogie.

Le Poignard de Yul K'chaum

L'artefact que les personnages cherchent à détruire est le poignard de Yul K'chaum. Le simple fait de prononcer ce nom de mauvais augure est déjà dangereux en soi et on l'appelle généralement seulement «l'artefact» dans ce livre; les personnages auraient intérêt à en faire autant.

Il se présente sous la forme d'un grand et lourd poignard à large lame de fer, avec une poignée de bronze. La lame du poignard traverse la bouche d'un crâne, humain d'apparence à part le fait qu'il est doté de trois orbites. Ce crâne est évidé à l'arrière et la face forme en réalité une garde en corbeille. Sur la lame sont gravées trois runes du Chaos qui signifient respectivement Démon majeur, Troisième œil et Sanguinaire de Khorne.

Les personnages ne trouveront personne pour leur raconter les mythes rattachés à ce poignard. Ceux qui les connaissent pâliront à cette seule suggestion et leur répondront qu'il vaut mieux pour eux rester dans l'ignorance. Au plus, ils leur diront que le poignard corrompt tous ceux qui le manient et les incite à se livrer à des massacres d'une sauvagerie inouïe.

Le poignard est animé par un fragment de l'essence du démon Xathrodox l'Incarnat et de récents événements survenus à Middenheim (cf. *Les Cendres de Middenheim* pour plus d'informations) ont commencé à l'éveiller. Il s'est mis à appeler les forces du Chaos à la rescousse pour qu'elles viennent le sauver de sa prison.

Au début de cette aventure, le poignard est à demi conscient et il ressemble à un objet ordinaire, si ce n'est son aspect blasphématoire et son allure hideuse. Si un personnage se montre assez imprudent pour l'utiliser au combat, il confère +20% en Capacité de Combat et inflige des dégâts égaux au BF +4, avec l'attribut perforant. Mais celui qui le manie entre automatiquement en Frénésie après le premier round et perd toute capacité de distinguer ses amis de ses ennemis. Attaquer un ami dans cet état inflige 1 point de Folie au personnage lorsqu'il finit par réaliser ce qu'il a fait.

Si l'artefact est complètement éveillé, les orbites du crâne commencent à brûler d'une sinistre lueur rougeoyante et le démon qui se trouve à l'intérieur peut chuchoter à l'oreille de tous ceux qui ont touché le poignard. Ces murmures continuent jour et nuit et incitent celui qui tient l'artefact à attaquer tous ceux qui l'entourent. De jour, un personnage peut les ignorer s'il le désire mais la nuit, il doit effectuer un **test de Force mentale Assez facile (+10%)** pour résister aux voix qui envahissent ses rêves. S'il échoue, le personnage se lève dans un demi-sommeil, saisit le poignard et entre en Frénésie. Le poignard éveillé confère les mêmes bonus que ceux énumérés plus haut, mais en plus de cela il accorde 2 points d'Armure sur toutes les parties du corps, cumulables avec l'armure portée par le personnage. Si celui qui l'a en main tue quelqu'un avec, il est soigné de 4 points de Blessures et, s'il n'est pas déjà un serviteur des Puissances de la Ruine, il subit 3 points de Folie lorsque la lame du poignard absorbe la vie de sa victime pour la transférer dans le corps de son porteur.

Il existe deux circonstances dans lesquelles le poignard se trouvera totalement éveillé. Dans la première, les hommes-bêtes réussissent leur raid et s'emparent de l'artefact enfermé dans la chambre forte du Collège Flamboyant (cf. page 64). Dans le second cas, Wolfgang tente d'accomplir son rituel, mais il échoue et son essence vitale est drainée par l'artefact (cf. page 67). Dans ce dernier cas, l'arme éveillée acquiert encore plus de puissance et accorde une demi-action supplémentaire par tour à son porteur, ce qui permet à celui-ci de bénéficier d'une action et demie mais ne lui permet pas d'effectuer plus d'une action d'attaque par tour.

Le poignard est déjà partiellement éveillé au début de l'aventure et son pouvoir maléfique influence ceux qui l'entourent. Pour le décrire, il serait judicieux de n'utiliser que des qualificatifs négatifs: il n'est pas de bonne facture ou bien affûté; son aspect évoque la haine et la profanation. La lame semble être tachée de sang et les personnages ont l'impression que les yeux de la garde les observent.

En second lieu, lorsque les personnages le voient, ils ont le sentiment qu'il est entouré d'une immense puissance ruminant sombrement autour de lui, une puissance bouillonnante de rage qui n'attend que le bon moment pour exploser. Tout le monde ressent cette impression, ainsi les PNJ qui voient le poignard pâlissent et la plupart reculent involontairement d'un pas ou deux. Une fois que les person-



nages ont vu l'arme, ils y pensent constamment tant que celle-ci se trouve en leur possession, comme si un sombre pressentiment couvait aux frontières de leur conscience.

Finalement, si les personnages essayent (sagement) de ne pas s'en servir, le poignard glisse constamment hors de tous les contenants dans lesquels ils tentent de le conserver et blesse le personnage qui le transporte. Les coupures ne font pas vraiment de dégâts, mais elles sont terriblement douloureuses. Ces incidents n'ont pas l'air d'origine magique ; si le poignard se trouve dans une boîte, l'un des personnages peut glisser et renverser le contenu de celle-ci, par exemple.

UN FLAMBOYANT PÉRIL

Au cours de cette aventure, l'une des plus sérieuses menaces que devront affronter les personnages est certainement l'intérêt que va leur porter Wolfgang Scheunacht, un puissant sorcier Flamboyant tombé sous l'influence des tentations du Chaos. Cependant, son intelligence et sa ruse lui ont permis d'échapper aux soupçons et personne ne se doute qu'il est corrompu.

Grâce à divers informateurs, Wolfgang a appris qu'un puissant artefact du Chaos a été découvert à Middenheim et il sait que les personnages ont un rôle dans cette affaire. Au commencement de l'aventure, il ne sait pas que l'artefact a été détruit et il s'est rendu à Middenheim pour s'en emparer. Une fois qu'il aura mis la main sur un tel artefact, Wolgang à l'intention d'accomplir le rituel de la *glorieuse et resplendissante transfiguration* (cf. encadré page 41) qui, en détruisant l'artefact, lui conférera une immense puissance.

À son arrivée à Middenheim, il rencontre les personnages alors qu'ils se préparent à partir et décide de se joindre à leur groupe pour le voyage de retour à Altdorf. Ceci devrait être facile à réaliser : il est beaucoup plus sûr de voyager en troupe importante pour traverser les dangereuses forêts et Wolfgang se joint simplement à la compagnie. Au début, il ne fait aucune tentative pour discuter avec les personnages, à part pour ce qui relève de la simple politesse, car il préfère les observer afin d'évaluer leurs capacités.

L'attaque des hommes-bêtes (cf. page 47) va lui fournir une occasion en or. Les personnages vont bien évidemment jouer un rôle crucial dans le combat contre ces monstres, mais Wolfgang va les aider de sa magie. De cette façon, il pourra leur exprimer tout le respect qu'il ressent pour leurs capacités et se montrer sous un jour favorable.

À ce point de l'histoire, il pense que les personnages sont toujours en possession de l'artefact qu'ils ont trouvé à Middenheim. Il se débrouille pour apprendre où les personnages seront logés à Altdorf et les fait cambrioler par un quelconque homme de main afin de leur subtiliser l'artefact qu'il croit encore dissimulé dans leurs affaires. Lorsqu'il découvre que ce n'est pas le cas, il recommence à se renseigner.

Apprenant que les personnages sont à la recherche d'un autre artefact du Chaos bien particulier, ainsi que d'un moyen de le détruire, il peut à peine croire à sa bonne fortune. À un moment approprié, il leur offrira ses services et la possibilité d'utiliser son rituel. Si les personnages s'en remettent à lui, l'artefact est effectivement détruit mais ils auront déchaîné une redoutable nouvelle puissance du Chaos sur le monde, se seront gravement affaiblis et auront probablement sombré dans la folie au cours de l'expérience.

Les interactions de Wolfgang avec les personnages leur fournissent plusieurs occasions d'enquêter sur lui et de lever le voile sur sa corruption. Si les personnages y parviennent, ils auront gagné la confiance d'alliés puissants au sein du Collège Flamboyant. Par ailleurs, les personnages peuvent prendre conscience qu'il y a quelque chose qui cloche pendant le déroulement du rituel. Dans ce cas, ils ont la possibilité de l'interrompre, ce qui tue Wolfgang mais leur laisse la responsabilité de détruire un artefact devenu encore plus redoutable.

Comme les relations de Wolfgang avec les personnages interviennent à divers moments de l'aventure, la description de ses activités et des actions que les personnages peuvent entreprendre contre lui est répartie dans le scénario. Pour plus de facilité, en voici une courte liste. Le profil complet de Wolfgang est présenté ci-dessous.

- **Offensive de nuit** (page 47) : Wolfgang aide les personnages à repousser les hommes-bêtes pendant le voyage vers Altdorf.
- **Une offre bien tentante** (page 63) : Wolfgang offre son aide aux héros pour détruire l'artefact.
- **La glorieuse et resplendissante transfiguration** (page 66) : ce qui se produit si les PJ prennent Wolfgang au mot lorsqu'il leur propose de détruire l'artefact.
- **L'ombre de la flamme** (page 70) : tous les moyens qui permettront aux personnages de démasquer Wolfgang, y compris lors du cambriolage de leur logement.

~ EN CAS DE MALHEUR ~

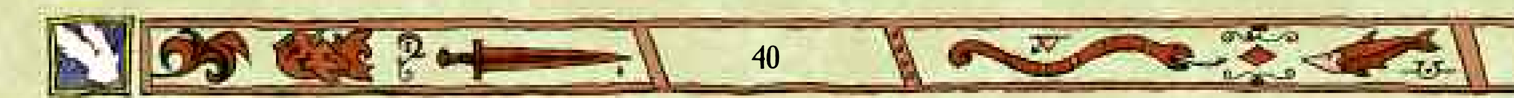
Cette aventure a été écrite de façon telle qu'il est peu probable que les choses dégénèrent vraiment mal. Si une action doit absolument réussir, aucun jet de dé n'est exigé et ainsi les choses ne peuvent pas mal tourner sur un jet malchanceux. Si les joueurs décident de ne pas tenir compte des intrigues secondaires (Wolfgang, les attaques de Carlott), ils peuvent le faire sans déséquilibrer l'aventure ou la trilogie. En fin de compte, les personnages peuvent faire les choses dans l'ordre qui leur convient ; de cette façon, le fait de s'engager sur une petite tangente ne risque guère d'entraîner de problème majeur.

Cependant, les joueurs sont généralement beaucoup plus habiles à faire capoter les aventures que les auteurs ne le sont à les écrire ; n'ayez aucun doute sur le fait qu'ils trouveront un moyen d'y arriver. Voici quelques suggestions pour vous aider à remettre les choses sur les rails si le besoin s'en fait sentir.

Si les joueurs semblent avoir oublié qu'ils sont supposés rechercher l'artefact, Dieter Klemperer ou Lord Frederick peut les contacter pour leur demander où ils en sont.

Si les joueurs commencent à s'intéresser à des éléments qui font purement partie du contexte (par exemple, le culte fondé par Elizabeth Baern dans ses jeunes années), faites en sorte que toutes les pistes aboutissent très rapidement à une impasse. Personne ne sait rien, ou ne se rappelle de rien, et peu de temps après quelqu'un vient les voir pour savoir comment les choses se passent avec l'artefact (cf. ci-dessus).

Si les joueurs essayent d'assassiner un membre éminent de la bonne société d'Altdorf et de s'enfuir, vous avez un problème. Les gardes des portes pourront les empêcher de quitter la ville, tandis que Carlott pourra tout de même les trouver grâce à ses complices. L'influence de l'artefact ne cesse de grandir et les personnages peuvent tout de même arriver à mettre la main dessus à la dure. Wolfgang peut également les retrouver et leur offrir son soutien et sa compréhension car il est certain qu'il s'agit simplement d'une mauvaise interprétation. Les personnages ne se sortiront sûrement pas très bien d'une telle situation, mais vous pouvez tout de même infléchir le cours des choses de façon à ce que l'artefact soit tout de même détruit.



LA GLORIEUSE ET RESPLENDISSANTE TRANSFIGURATION

Type : magie occulte
Langage mystique : démoniaque
Magie : 3
PX : 300

Ingrédients : un artefact du Chaos lié à un démon puissant ; un nombre de victimes sacrificielles égal au nombre de PJ, consentantes, mais qui peuvent avoir été attirées par la ruse ; huit chandelles, faites chacune de la graisse d'un humain différent ; une cloche de bronze octogonale, avec un os humain pour battant.

Conditions : le rituel doit être accompli de nuit, en un lieu où huit humains au moins ont été tués violemment ; le lanceur de sorts doit être un humain, mais pas nécessairement les sacrifiés.

Conséquences : en cas d'échec au jet d'incantation, le lanceur de sort est consumé par l'artefact au lieu du résultat inverse. Ceci augmente les pouvoirs de l'artefact, mais l'effet exact dépend de la puissance du lanceur de sorts.

Difficulté : 16

Temps d'incantation : 8 heures

Description : si le rituel est réussi, le célébrant se métamorphose en une puissante créature du Chaos lorsque le pouvoir de l'artefact du Chaos est absorbé, en même temps que la force vitale des victimes sacrificielles, pour être insufflé dans son corps.
Les sacrifiés perdent à jamais 1d10% dans chacune des caractéristiques de leur profil principal, ce qui peut se traduire par des modifications de leur profil secondaire. Lancez les dés séparément pour chaque caractéristique. Ils perdent également 2 points de Blessures de façon permanente. Le fait d'assister à cette métamorphose impie et de se sentir arracher une partie de leur âme pour alimenter cette horreur inflige 6 points de Folie aux victimes et les font sombrer dans l'inconscience. L'artefact est détruit.

Le lanceur de sorts reçoit les modifications suivantes sur son profil initial :

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+20%	+20%	+20%	+20%	+0%	+0%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+10	—	—	+2	+3	—	—

Talents : Armes naturelles, Sans peur, Terrifiant, Vol
Armure : 2 points d'Armure naturelle sur toutes les localisations du corps
Le lanceur de sorts change d'apparence : il acquiert des ailes et des griffes redoutables, mais il reste reconnaissable. Il cesse de vieillir et la puissance du Chaos brûle en lui.



~ WOLFGANG SCHEUNACHT ~

Carrière : Maître sorcier (ex-Apprenti sorcier, ex-Compagnon sorcier)
Race : humain

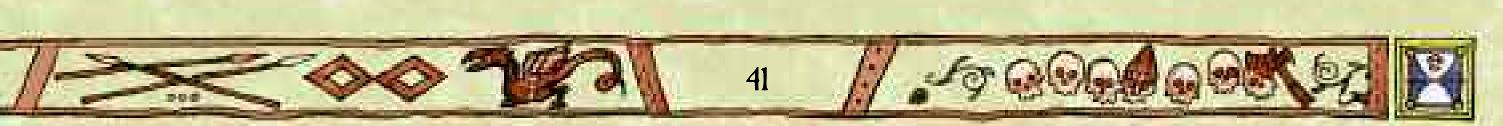
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	45%	30%	47%	42%	68%	76%	46%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	17	3	4	4	3	0	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (démonologie +10%, magie +20%, runes), Connaissances générales (Empire +10%, Pays Perdu), Équitation, Focalisation +20%, Fouille, Intimidation, Langage mystique (démoniaque, magick +20%), Lire/Écrire, Langue (classique, langage sombre, reikspiel), Perception, Sens de la magie +20%
Talents : Dur à cuire, Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (occulte), Magie mineure (*armure aethyrique*), Magie mineure (*verrou magique*), Magie noire, Mains agiles, Méditation, Projectile puissant, Résistance accrue, Rituel (glorieuse et resplendissante transfiguration), Sain d'esprit, Science de la magie (feu), Sombre savoir (Chaos), Vision nocturne
Armure : aucune
Arme : bâton
Dotations : grimoires, robes, outils d'artisan (apothicaire), gants de Jarfreit, amulette de Say-K'thar



Wolgang est un puissant Maître sorcier sur le point de devenir Seigneur sorcier. En secret, c'est également un adepte du Chaos, mais il est beaucoup plus intelligent et patient que la plupart d'entre eux. Il ne se considère pas comme un cultiste du Chaos, car il n'appartient à aucune secte. Lorsqu'il sera prêt, il a bien l'intention de fonder un culte, mais pour l'heure il ne veut pas risquer d'être découvert en s'associant à d'autres adorateurs du Chaos.

Grâce à sa prudence et à sa patience, personne ne le soupçonne d'entretenir des liens avec le Chaos. Bien qu'il connaisse la magie chaotique, il ne l'a utilisée qu'une douzaine de fois au cours de son existence et il est presque aussi prudent dans le maniement de la magie noire lorsqu'il s'en sert pour renforcer sa magie flamboyante. En agissant ainsi, il a évité de se trouver marqué d'un stigmate du Chaos, visible ou même indécelable. Grâce à sa découverte de la *glorieuse et resplendissante transfiguration*, Wolfgang est quasiment prêt à se mettre ouvertement au service du Chaos. Pour lui, les PJ représentent les parfaits naïfs dont il a besoin pour parvenir au développement final de son plan.

Wolfgang est un homme d'une cinquantaine d'années, de taille et de poids moyens. Il est rasé de près et se rase également la tête. Il porte la robe orange et rouge de son collège et une clef dorée en pendentif. Il aime laisser les gens s'imaginer que la clef est magique, alors qu'elle est tout à fait ordinaire.

Comme c'est un puissant sorcier, Wolfgang a fortement tendance à traiter la plupart des gens en inférieurs. Il fait généralement exception pour les aristocrates les plus puissants et les autres sorciers ; il est assez peu probable que les personnages joueurs entrent dans l'une de ces deux catégories. En vérité, il considère ses pairs comme indignes même de son mépris, à l'exception, peut-être, de quelques-uns des sorciers les plus éminents qu'il regarde comme des ennemis à éliminer. Toutefois, il est habile à dissimuler ses sentiments et à les faire passer pour une arrogance naturelle. Il essaye de donner l'impression qu'il considère la plupart des gens comme des serviteurs potentiellement utiles ou même comme des alliés dotés de capacités qui lui manqueraient. Les personnages joueurs ne devraient pas ressentir d'amitié à son égard mais devraient tout de même penser qu'il a du respect pour leurs capacités. Il se montre pratiquement toujours courtois, mais en se conduisant comme s'il était toujours en position d'autorité. S'il fait des compliments aux personnages, ceux-ci doivent sentir que ces compliments sont légèrement condescendants, comme si leurs capacités ne représentaient pratiquement rien en face des siennes, ce qui, d'ailleurs, est probablement vrai.

Pour incarner Wolfgang, souvenez-vous qu'il a des années d'expérience dans la dissimulation de son allégeance aux sombres puissances. Il ne s'exprime ni n'agit différemment des autres sorciers de haut rang non corrompus. Le plus facile pour jouer le rôle de Wolfgang est de le faire comme s'il était véritablement celui qu'il prétend être.

Si les personnages joueurs parviennent à trouver des preuves de ses liens avec les sombres puissances et décident de provoquer une confrontation, il se montre brièvement déstabilisé avant d'improviser une explication. Il possède une excellente mémoire, mais elle n'est pas parfaite et les personnages peuvent peut-être le faire se contredire plus tard, en soulevant à nouveau le sujet de manière plus subtile ; cependant, c'est un sorcier puissant et il ne tolérera pas qu'on essaye de le soumettre à un interrogatoire.



~ LES GANTS DE JARFREIT ~

Connaissances académiques : magie

Pouvoirs : les gants confèrent à celui qui les porte un bonus de +10% en CC et en F (avec l'augmentation du BF associée).

Histoire : ces élégants gants de cuir furent fabriqués il y a un peu plus d'un siècle pour le champion personnel d'un sorcier du nord de l'Empire. Leur premier possesseur, qui leur a donné son nom, était un excellent guerrier qui ne connut jamais la défaite. Son successeur, Magnus, s'en remettait un peu trop au pouvoir de ces gants et fut vaincu par un assassin qui le tua en même temps que son maître et vola les gants. Wolfgang en a pris possession assez tôt dans sa carrière.

Wolfgang les porte généralement, mais leurs effets ne sont pas pris en compte dans les caractéristiques de son profil.

~ L'AMULETTE DE SAY-K'THAR ~

Connaissances académiques : magie



Pouvoirs : le porteur de cette amulette bénéficie d'un bonus de +1 pour lancer des sorts occultes. En plus de cela, il est possible de consacrer tout le pouvoir magique de l'amulette à garantir la réussite d'un seul sort, même si celui-ci se trouve normalement au-delà des capacités du lanceur de sorts. Si l'amulette est utilisée dans ce but, elle vole en éclats.

Histoire : apparemment faite de verre filé de toutes les couleurs, l'amulette de Say-K'thar résiste d'une façon surnaturelle à tous les dégâts. Elle fut fabriquée par un mage suprême des elfes, il y a de nombreux siècles et elle est passée entre les mains d'un grand nombre de personnes. Selon les légendes, plus d'une douzaine de ces amulettes furent réalisées, mais la plupart ont été détruite lors de l'utilisation de leur ultime pouvoir. Wolfgang a pris celle-ci à un sorcier du Chaos qu'il a tué, il y a 10 ans de cela, et il a l'intention de l'utiliser pour assurer la réussite de la *glorieuse et resplendissante transfiguration*.




UNE FROIDE VENGEANCE

Carlott Selzberg, l'une des quelques survivants du Crâne Rouge, veut la mort des personnages. Une fois morts, elle aimerait faire des choses indescriptibles à leurs cadavres en l'honneur de ses divinités maléfiques, mais sa priorité première est de les refroidir une bonne fois pour toutes. Elle n'a pas d'autres projets à part celui-là et, une fois sa mission accomplie, elle pense qu'elle serait bien heureuse de mourir.

Carlott est également tout à fait consciente que, pris individuellement, les personnages ont tous à peu près autant de capacités qu'elle et qu'en groupe ils la dominent largement. Elle sait bien que si elle tente de les affronter à découvert, elle mourra probablement sans avoir réussi à en emmener un seul avec elle. En conséquence, elle préfère s'attaquer à eux de manière indirecte.

Ses principaux atouts sont la couronne de Pashtilar (décrite ci-dessous) et une énorme somme d'argent, l'essentiel du trésor du Crâne Rouge. Elle va utiliser ces ressources pour convaincre d'autres personnes ou des créatures de travailler pour elle ; il existe des quantités d'individus qui ne se soucient guère des raisons pour lesquelles elle veut la mort des personnages joueurs. Lors de sa première tentative, elle va utiliser des hommes-bêtes sur la route d'Altdorf (cf. *Sur la route*, page 45). Ayant échoué, elle va recourir à un certain nombre d'escarmouches plus modestes, qui donneront aux personnages l'occasion de retrouver sa piste et peut-être de la vaincre (cf. **Chapitre V : Mauvais sang**, page 79). Cependant, elle peut tout à fait réussir à s'échapper et revenir harceler les personnages plus tard.

~ CARLOTT SELZBERG ~

Carrière : Racketteur (ex-Coupe-jarret)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43%	31%	50%	49%	29%	27%	49%	40%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	17	5	4	4	0	5	1

Compétences : Commérage +10%, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation +10%, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Marchandage, Résistance à l'alcool
Talents : Chance, Code de la rue, Coups assommants, Coups précis, Désarmement, Force accrue, Lutte, Menaçant, Réflexes éclair, Résistance aux poisons, Sang-froid, Sur ses gardes
Armure : armure moyenne (gilet de cuir et gilet de mailles)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main, coup-de-poing
Dotations : vêtements confortables, chapeau, couronne de Pashtilar

Carlott est un peu plus petite que la moyenne, mais elle est très solidement bâtie. On ne peut pas vraiment dire qu'elle soit laide, mais elle est tout à fait quelconque et arbore en permanence une expression hostile et renfrognée qui ne la rend guère avenante. Elle a des cicatrices sur tout le corps et ses mains, en particulier, sont couturées d'anciennes coupures, un souvenir du temps où elle avait l'habitude de frapper à la bouche et à mains nues les gens qui l'avaient contrariée. Son visage, par contre, est étonnamment dépourvu de balafres. Elle a une trentaine d'années, mais à la voir la plupart des gens la pensent plus âgée.

Elle a grandi dans les quartiers les plus pauvres de Middenheim où sa force étonnante a été remarquée dès son plus jeune âge. Les gangs locaux furent tout à fait ravis de l'engager dans leurs équipes de gros bras et elle gagnait bien sa vie dans les rangs des racketteurs et des spadassins. À bien des égards, elle suivait le chemin habituel des truands, excepté le fait que l'un de ses employeurs était le Crâne Rouge. Tout laissait à penser qu'elle ferait une bonne recrue et elle se révéla à la hauteur. Elle avait déjà commencé son ascension dans la hiérarchie de ce culte sacrilège et sa destruction par les personnages joueurs lui porta un coup terrible.



Elle ne songe même pas à fonder un nouveau culte ; elle est uniquement obsédée par l'idée de se venger. Mais si les personnages ne réussissent pas à l'éliminer au cours de cette aventure, il y a toutes les chances pour qu'elle se trouve à l'origine d'une nouvelle secte sans même le vouloir. La couronne de Pashtilar lui donne un énorme avantage en la matière.

LA COURONNE DE PASHTILAR

Connaissances académiques : démonologie

Pouvoirs : aucun serviteur du Chaos (y compris les démons, mutants et membres de cultes) ne peut porter le premier une attaque contre celui qui porte cette amulette. En plus de cela, ces créatures se sentent disposées à écouter ce que dit le porteur et à en tenir compte. L'objet ne confère pas de pouvoirs de persuasion supplémentaires au porteur de la couronne, mais il lui garantit au moins d'être écouté.

Histoire : les légendes qui évoquent la couronne de Pashtilar la décrivent comme un objet conférant une autorité absolue sur tous les serviteurs des Puissances de la Ruine. On dit qu'elle aurait été portée par le Maître du Changement dans les premiers jours du monde et qu'il en fit don aux meilleurs de ses serviteurs pour qu'ils puissent semer un plus grand désordre sur le monde.

Toutes ces histoires sont des mensonges.

La couronne est une pièce d'or et non une coiffe royale, et son pouvoir est à la fois bien moindre et bien plus subtil que ce que prétendent les légendes. Pourtant, un possesseur intelligent et peu scrupuleux peut aisément utiliser son pouvoir pour devenir l'une des puissances du mal. Et elle a eu de nombreux possesseurs intelligents et peu scrupuleux.

Au premier coup d'œil, la couronne ressemble à toutes les autres couronnes d'or. Mais une inspection superficielle révèle que le côté face présente le visage d'un homme-bête, tandis que le côté pile est gravé de runes du Chaos.





~ CHAPITRE II ~ ADIEU, MIDDENHEIM…

À la fin des *Cendres de Middenheim*, les PJ ont remporté une victoire, mais, ils ont également découvert que l'Empire a toujours beaucoup à craindre du démon Xathrodox l'Écorcheur Rouge (aussi connu sous le nom de Xathrodox l'Incarnat). Ils ont appris que ce qui reste de son essence est emprisonné dans deux artefacts et que sa libération dans le monde déclencherait un désastre. Mais ces révélations d'ordre général ne leur ont pas appris où ils doivent se rendre ensuite, ni ce qu'ils doivent faire. Ils vont devoir effectuer quelques recherches pour pouvoir répondre à ces questions.

Il y a deux façons d'orienter vos PJ dans la bonne direction. Si ce sont des érudits, ils peuvent accomplir ces recherches eux-mêmes. Pour les récompenser de leur aide tout au long des événements décrits dans les *Cendres de Middenheim*, les autorités du Collegium Theologica leur permettent d'accéder à leurs installations. Les PJ chercheurs sont les hôtes du professeur Albrecht Zweistein, qui les aide à s'y retrouver dans les archives. Si aucun PJ du groupe n'est capable d'entreprendre de telles recherches ou si personne n'en a envie, le professeur s'en occupe lui-même. Après tout, c'est un expert pour tout ce qui concerne les artefacts du Chaos et s'il existe une personne capable de comprendre le danger que représente Xathrodox, c'est bien lui.

Pour obtenir les renseignements nécessaires, il faut réussir trois tests de Connaissances académiques (magie), chaque test représentant 6 heures de recherches. Il faut deux jours au professeur Albrecht Zweistein pour mettre la main sur les informations voulues. Mais quelle que soit la personne qui réussit à les dénicher, elles se présentent en deux parties.

Le premier indice est un texte inscrit sur un vélin fané et poussiéreux (cf. **Document 1**, page 92) :

L'Écorcheur Rouge : aussi fier que plein de cruauté
Contre son père ce fils de Khorne osa se révolter
Alors le Dieu du Sang le vida de toute substance
Mais l'Écorcheur Rouge survit dans son essence
Il vit encore ; dans le Crâne d'Airain
Il vit encore ; dans le Poignard de Yul K'chaum
Il vit encore ; dans le Calice de Fureur Ardente
Il est captif, entravé et il a soif de sang
L'Écorcheur Rouge renaîtra parmi les vivants

Le second se présente sous forme d'une référence dans le journal incomplet d'un prêtre d'Ulric non identifié (cf. **Document 2**, page 92). Le paragraphe qui s'y rapporte indique ceci :

Mes contacts de la capitale me rapportent qu'une relique non identifiée a été ramenée à Altdorf par l'un de nos rivaux. D'après la brève description qu'ils me donnent, on dirait qu'il s'agit du poignard de Yul K'chaum. Comme cet artefact, cet objet est décrit comme un poignard de fer gravé de sombres runes de pouvoir. Il semblerait que sa garde ait la forme d'un crâne pourvu de trois yeux. Je pars pour Altdorf immédiatement. S'il s'agit bien du poignard de Yul K'chaum, il faut l'empêcher à tout prix de tomber entre les mains de gens malintentionnés.

Il s'agit de la dernière chose que le prêtre a inscrite dans son journal. Il n'existe aucune information sur le troisième artefact, le calice de Fureur Ardente.





~ L'AVENTURE COMMENCE ICI ~

Pour être impliqués dans cette histoire, les personnages joueurs doivent déjà être informés d'un certain nombre de choses. Ils doivent savoir à quoi ressemble le poignard de Yul K'chaum, qu'il se trouve presque certainement à Altdorf et qu'un fragment de l'essence d'un puissant démon du Chaos s'y trouve emprisonné. Il leur faut également une lettre de recommandation pour Dieter Klemperer (cf. page 57) et un motif valable pour détruire l'artefact. Wolfgang Scheunacht (cf. page 41) doit, pour sa part, avoir des raisons de penser que les PJ sont en possession d'un puissant artefact du Chaos et Carlott Selzberg (cf. page 43) doit avoir des motivations de les poursuivre.

Comme cette aventure est destinée à des personnages étant au tout début de leur deuxième carrière, ces différentes motivations pourraient être liées à leur précédente aventure. Ce livre part du principe que les héros démarrent à Middenheim, mais cela n'est pas obligatoire ; il suffit qu'ils entament l'aventure dans une ville ou une cité située à suffisamment grande distance d'Altdorf pour que l'histoire fonctionne. Ainsi, si votre groupe vient d'anéantir un culte du Chaos basé à Nuln, le démon enfermé dans le poignard est lié à ce culte, Carlott en était membre et Wolfgang pense que les personnages ont pris quelque chose qui appartenait à la secte. Les renseignements peuvent être apportés par un contact ou découverts dans le repaire du culte, suivant le moment auquel vous pouvez greffer cette aventure sur votre histoire.

Par ailleurs, vous pourriez entamer cette histoire avec des personnages dans leur seconde carrière mais n'ayant jamais été joués. Dans ce cas, il vaudrait mieux commencer à Middenheim. Les PJ ont alors gagné leur expérience en combattant au cours de la Tempête du Chaos et ont participé à l'anéantissement d'un culte du Chaos. Pour la plupart, leurs camarades et leurs alliés ont été tués et les personnages sont les seuls rescapés à posséder à la fois les capacités et les forces nécessaires pour suivre la piste que leur indiquent les indices trouvés dans le temple du culte. Ces indices pointent tous sur Altdorf et les personnages sont chargés de cette mission par un prêtre de Sigmar grièvement blessé qui a combattu de nombreuses fois à leurs côtés. Ce prêtre connaît Dieter Klemperer et recommande aux aventuriers de le consulter sur le meilleur moyen de retrouver le poignard. L'aventure peut ensuite se dérouler telle quelle.

Néanmoins, les PJ savent maintenant ce que sont les trois artefacts et que l'un d'eux pourrait se trouver à Altdorf. Ceci devrait suffire à les orienter dans la bonne direction. Le professeur Zweistein leur donnera quelques conseils avant leur départ.

«Je sais que ce n'est pas grand-chose, mais j'ai bien peur qu'avec la libération d'une partie de l'essence de Xathrodox, la rapidité d'action ne soit devenue essentielle. Je vous ai écrit une lettre de recommandation pour l'un de mes collègues à Altdorf. Dieter Klemperer est un sorcier Céleste et vous pouvez avoir confiance en lui pour vous aider dans votre mission. Il est vital de parvenir à trouver le poignard avant les suppôts de Xathrodox. Ils le libéreraient de l'artefact et ceci ne doit pas se produire. Une partie de son essence a déjà été délivrée, mais elle est encore faible et dispersée. Les entités emprisonnées dans le poignard et le calice doivent être détruites si nous voulons empêcher l'Écorcheur Rouge de revenir hanter le monde.

Pendant que vous serez à Altdorf, je vais continuer mes recherches sur le calice de Fureur Ardente. Si je découvre quelque chose d'utile, je vous le ferai savoir par l'intermédiaire de Dieter.

Puissent Ulric et Sigmar vous guider dans votre quête.»

SUR LA ROUTE

Le développement suivant de l'aventure peut paraître relativement simple, mais même à ce moment il se déroule plus de choses que l'on ne peut en percevoir au premier coup d'œil. Les PJ se préparent à quitter Middenheim pour Altdorf. Malgré la défaite des armées du Chaos, les forêts sont encore infestées d'hommes-bêtes et de mutants et les routes sont encore moins sûres qu'à l'accoutumée. Même si les personnages sont maintenant des aventuriers expérimentés, ils seraient fous de se lancer seuls dans ce périple. En vérité, de nombreuses personnes leur affirment que seuls des adeptes du Chaos voyageraient en si petit nombre en ces temps troublés.

Les personnages ne prennent aucun retard à attendre la constitution d'un convoi car, chaque jour, des gens partent pour Altdorf. Les PJ sont rejoints par deux familles qui ont entassé toutes les possessions dans leurs chariots dans l'espoir d'aller se construire une nouvelle vie loin de la dévastation de la guerre. Wolfgang Scheunacht, qui se présente comme un érudit raisonnablement fortuné, se joint également à eux. Enfin, deux patrouilleurs se proposent de chevaucher avec le groupe, bien contents du renfort que leurs procurent les personnages.

Si les personnages insistent pour voyager seuls, ils peuvent le faire jusqu'à la première embuscade des hommes-bêtes (cf. page 46). À la suite de cette attaque, ils sont rejoints par le groupe décrit ci-dessus et les patrouilleurs leur recommandent alors avec insistance de se joindre à leur caravane.

Au sein du convoi, les différents groupes de voyageurs restent entre eux. Les deux familles couvrent trois générations, des grands-parents aux petits-enfants. Seuls les pères sont disposés à parler aux personnes de la troupe ; les autres membres de ces familles sont trop effrayés à l'idée de ce qui pourrait leur arriver sur la route, un sentiment qui sera encore accentué par l'attaque des hommes-bêtes. Les deux hommes se nomment Adelbert Mos et Pieter Brusch et ils étaient tous deux artisans (respectivement maréchal-ferrant et charron) à Middenheim avant la guerre. Ils ne pensent pas que la cité puisse nourrir tous les artisans qui restent (ils ont probablement raison) et ils ont donc décidé de se rendre à Altdorf en quête d'une vie meilleure. Ils sont réticents à en dire plus de peur de se faire voler ou escroquer.

Les patrouilleurs, Siegfried et Ulrike, ne font que leur travail en profitant des renforts additionnels que représentent les personnages. Ils ne sont pas très disposés à s'épancher auprès des PJ, au cas où ceux-ci se révéleraient être des bandits ou des hors-la-loi. Ces patrouilleurs passent donc la plus grande partie de leur temps à chevaucher en avant ou en arrière de la troupe, pour surveiller les environs afin de détecter d'éventuelles menaces.

Au début du voyage, Wolfgang se tient à l'écart. Il se présente tout de même sous son vrai nom, mais il se borne à dire qu'il retourne à Altdorf après un séjour à Middenheim pour affaires.

Les patrouilleurs insistent beaucoup pour que le convoi fasse halte dans des relais de diligences tous les soirs ; pour dormir, des murs solides représentent une défense indispensable. En échange d'un logement gratuit, on proposera peut-être aux personnages joueurs qui en paraissent capables de participer aux tours de garde des auberges, mais il ne s'y passe rien.

Il en va tout autrement en rase campagne.






L'ATTAQUE DES HOMMES-BÊTES

Les personnages vont probablement penser que les attaques dont ils font l'objet ne sont rien de plus que des maraudages de monstres errants frappant au hasard alors que c'est Carlott Selzberg qui se cache derrière tout cela. Le pouvoir de la couronne de Pashtilar lui a permis de communiquer avec les monstres et, grâce à ses talents naturels, elle les a convaincus que sa stratégie leur procurerait au moins une bonne occasion de se distraire et certainement des chances de mettre la main sur un butin substantiel. Elle projette de ralentir les personnages en leur envoyant de petits groupes d'hommes-bêtes, de façon à les obliger à passer une nuit sur la route. Elle les fera alors attaquer par un groupe beaucoup plus important pour en finir avec eux. Dans ce but, elle est en train de rassembler une troupe d'hommes-bêtes dotés de la vision nocturne, afin d'avoir l'avantage.

les hommes-bêtes

Les hommes-bêtes qui attaquent ici sont des individus typiques. Utilisez le profil ci-dessous pour tous les attaquants.

~ HOMMES-BÊTES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	25%	35%	45%	35%	25%	25%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	5	0	0	0



Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Filature, Intimidation, Langue (langage sombre), Pistage, Survie
Talents : Camouflage rural, Menaçant, Sens aiguisés, Vision nocturne (seulement pour les hommes-bêtes qui attaquent la nuit)
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos* : jambes et cornes animales. Certains hommes-bêtes sont porteurs de mutations supplémentaires notées dans les descriptions des différentes attaques.
• *Silencieux comme les animaux des bois* : les hommes-bêtes sont naturellement furtifs et la plupart sont également des chasseurs et des pisteurs très expérimentés. Ils bénéficient de +20% aux tests de Déplacement silencieux et de +10% aux tests de Dissimulation.
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main ou lance, cornes (dégâts BF–1), bouclier

Les attaques commencent au cours du troisième jour après le départ de Middenheim. La première intervient en milieu de matinée, alors que les personnages sont déjà trop éloignés du relais de la nuit précédente pour qu'il vaille la peine de faire demi-tour.

Deux hommes-bêtes surgissent des fourrés, un de chaque côté de la route, et se précipitent à l'attaque en hurlant. Celui qui se trouve sur la gauche des personnages a une tête de loup et des jambes de chèvre, tandis que celui de droite a des pattes de chien et une tête de chat cornu. Les personnages et les patrouilleurs devraient se débarrasser de ces deux-là assez rapidement, mais décomptez bien le temps pendant lequel ils restent immobilisés avant de redémarrer. S'ils repartent aussi vite que possible, ils ne perdent que 15 minutes.

La seconde attaque se produit deux heures après, juste avant midi. Cette fois, les hommes-bêtes sont armés d'arcs et de flèches et, à moins qu'un membre du convoi ne réussisse un test de Perception opposé à la Dissimulation des hommes-bêtes, les monstres ont l'avantage et tirent par surprise avant de charger. Cette fois-ci il y en a deux à gauche (tête de porc et tête de chèvre) et un à droite (tête d'ours, épaisse fourrure sur tout le corps qui lui confère +1 point d'Armure sur toutes les localisations du corps). Ils visent les membres du groupe qui paraissent les plus dangereux, c'est-à-dire presque certainement les personnages et les patrouilleurs.

Le groupe devrait réussir à repousser cette nouvelle attaque sans grande difficulté. En cas de blessures importantes, ces hommes-bêtes essayent de s'enfuir et si l'un d'eux subit un coup critique, il bat en retraite à coup sûr, du moins s'il le peut. Tenter de les poursuivre dans la forêt prendrait beaucoup de temps et serait une très mauvaise idée, comme les patrouilleurs ne se privent pas de le souligner. Ils commencent à s'inquiéter à l'idée de ne pas réussir à atteindre le prochain relais avant la nuit et encouragent le groupe à se hâter.

Le troisième assaut survient en milieu d'après-midi. Quatre hommes-bêtes tendent une embuscade aux personnages. Trois d'entre eux (l'un avec une tête de serpent, un autre avec une tête de bélier cornu et le dernier avec une tête d'aigle) les attendent derrière une barricade rudimentaire faite des vestiges maculés de sang d'un coche et d'un chariot. Ils sont armés d'arcs et tirent dès que les personnages arrivent à portée. La barricade leur fournit une excellente protection contre les armes de jet, ce qui rend tous les tests de Capacité de Tir **Difficiles (–20%)**. Par contre, elle ne leur sert pratiquement à rien en mêlée. Les trois hommes-bêtes cachés derrière la barricade y ont également fixé les cadavres de trois voyageurs afin de donner l'illusion qu'ils sont plus nombreux. S'ils veulent tenter d'estimer le nombre de leurs agresseurs, les personnages doivent réussir un test de Perception. En cas d'échec, ils croient que les attaquants sont au moins six. Une réussite leur permet de s'apercevoir que certaines des silhouettes qui apparaissent derrière la barricade sont probablement des morts et leur laisse penser que le nombre des assaillants se situe entre trois et six. Trois degrés de réussite ou plus leur permettent de deviner le nombre exact d'attaquants.

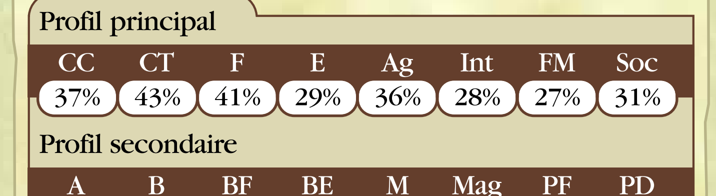
Les hommes-bêtes espèrent qu'un bon nombre de guerriers chargeront pour engager le combat contre eux. S'ils ont vraiment de

~ LES AUTRES VOYAGEURS ~

Les caractéristiques de Wolfgang figurent en page 41. Pour les adultes des familles, utilisez le profil du Propriétaire, page 233 de *WJDR*. Partez du principe que les enfants sont totalement incapables de faire quoi que ce soit dans un combat, à part pleurer, crier, courir et servir de prétexte à de spectaculaires sauvetages. Voici le profil des patrouilleurs.

PATROUILLEURS

Carrière : Patrouilleur
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	43%	41%	29%	36%	28%	27%	31%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	2	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (pisteur), Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire) +10%, Équitation, Fouille, Langue (reikspiel), Orientation, Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Guerrier né, Maîtrise (armes à poudre), Résistance aux maladies, Sur ses gardes
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : armes à une main, pistolet avec de la poudre et 10 balles, bouclier (leur métier leur permet de se procurer de la poudre et des munitions gratuitement dans les relais de coche)
Dotations : corde, cheval de guerre avec son harnachement

la chance, les personnages seront assez bêtes pour laisser les chariots sans défense. Dès que la garde des chariots a suffisamment diminué, le quatrième homme-bête (une tête et une queue de loup) qui se cachait dans la forêt se précipite. Il bondit hors de sa cachette, armé d'un marteau de guerre, bien décidé à briser au moins l'une des roues d'un chariot. Si personne ne l'attaque rapidement, il fracasse une roue du second chariot lors du deuxième round, avant de détaler ventre à terre dans la forêt. L'histoire n'en sera que meilleure s'il réussit à détériorer au moins une roue ; vous devriez donc être particulièrement strict sur les différents tests des joueurs pour remarquer son arrivée, l'intercepter et l'empêcher de s'attaquer aux chariots. Les autres hommes-bêtes rompent le combat et fuient si le quatrième réussit son sabotage ; sinon, ils déguerpissent après avoir réussi à mettre au moins un de leurs adversaires hors de combat ou lorsqu'ils sont sérieusement touchés.

Les patrouilleurs sont terriblement alarmés par le tour que prennent les événements. Même si l'homme-bête n'a pas réussi à casser une roue de chariot, ils sont pratiquement certains que le convoi sera toujours sur la route à la nuit tombée. De plus, les hommes-bêtes semblent avoir agi avec préméditation, ce qui laisse penser qu'ils préparent une attaque de nuit. Si l'un des chariots ou les deux ont été endommagés, les patrouilleurs insistent pour les abandonner et continuer aussi vite que possible. Les familles, c'est bien naturel, sont très réticentes à abandonner toutes leurs possessions derrière elles. Pieter Brusch, dont c'est le métier, pense pouvoir effectuer des réparations rapidement s'il récupère des roues sur la barricade des hommes-bêtes. Les personnages peuvent se ranger du côté qui leur plaît dans cette discussion, mais le résultat est le même : le groupe sera toujours en route après le crépuscule. Pieter réussit à réparer les chariots en une heure, ce qui est très rapide mais tout de même pas suffisamment. La discussion et l'insistance que mettent les différents membres des familles à prendre les objets les plus utiles de leurs chargements retardent le groupe presque aussi longtemps.

OFFENSIVE DE NUIT

Tandis que l'obscurité commence à tomber, les patrouilleurs exhortent la compagnie à presser le pas. Les familles possèdent des lanternes et peuvent fournir de la lumière si personne d'autre n'a pensé à se munir de moyens d'éclairage. Les patrouilleurs s'attendent à une attaque et elle ne va pas tarder.

Peu après la tombée de la nuit, une volée de flèches s'abat sur le groupe, tirées depuis la forêt et visant les personnages qui paraissent les plus redoutables. Ces flèches étant tirées de loin, les hommes-bêtes subissent un malus de –20% aux tests de Capacité de Tir. Les personnages ne voient absolument rien dans la forêt car la lumière de leurs lanternes ne porte pas aussi loin ; il leur est donc inutile de riposter. Les flèches continuent à pleuvoir tandis que les hommes-bêtes avancent au même rythme que les personnages qui s'enfuient.

Les personnages ne peuvent se déplacer rapidement sans abandonner soit les vieillards soit les enfants. Il est à souhaiter qu'ils ne s'abaisseront pas à de tels actes, mais même s'ils le font les hommes-bêtes ignorent les laissés-pour-compte et pourchassent les PJ ; Carlott veut la mort des personnages et ne s'intéresse pas particulièrement aux voyageurs de passage. Les hommes-bêtes peuvent continuer à arroser les personnages de flèches tant que ceux-ci transportent de la lumière et, bien que beaucoup manquent leurs cibles, les PJ vont probablement finir par réaliser qu'ils sont condamnés s'ils continuent de la sorte.

Une fois les lumières éteintes, les flèches s'arrêtent aussitôt. L'obscurité totale, voilà ce qu'attendaient les hommes-bêtes. Ils sont tous dotés de la Vision nocturne et peuvent combattre dans les ténèbres sans la moindre difficulté. Douze d'entre eux abandonnent leurs arcs et se lancent à l'assaut. Les personnages dépourvus de Vision nocturne découvrent alors que tous leurs tests de Capacité de Combat sont devenus **Très difficiles (–30%)** ; ils peuvent à peine discerner où se trouvent leurs adversaires.

Il est rapidement évident que les PJ sont dans une situation désespérée. Au deuxième round du combat, Wolfgang lance *couronne de feu*, ce qui révèle sa condition de sorcier mais éclaire également le champ de bataille comme une torche, rétablissant ainsi l'équilibre des forces. Au cours des rounds suivants, Wolfgang fait le meilleur usage de sa magie et soutient les personnages pendant tout le combat. L'aide d'un puissant sorcier renverse immédiatement le cours des événements. En quelques rounds, les hommes-bêtes qui n'ont pas été tués ou gravement handicapés essayent de s'enfuir dans la forêt ; ils ne s'attendaient pas à devoir affronter un mage.

Une fois le combat terminé, les patrouilleurs conseillent vivement aux membres du groupe de faire aussi vite que possible pour rallier le prochain relais, avant que les hommes-bêtes ne puissent revenir avec des renforts. Wolfgang et les familles approuvent sans réserve.

Après les attaques



En l'espace d'une demi-heure et sans autre difficulté, les personnages arrivent au relais. Le patron, qui connaît les deux patrouilleurs, ouvre son portail à leurs appels et les personnages se retrouvent bientôt en sécurité. Les membres des deux familles, les enfants en particulier, sont terriblement choqués par cette terrible expérience et, bien qu'ils soient très reconnaissants pour leurs sauveurs, ne sont guère capables de faire grand-chose, à part manger et essayer de dormir. Les patrouilleurs se montrent un peu plus communicatifs et félicitent les personnages pour leur bravoure (en supposant qu'ils ne se soient pas conduits comme des couards), mais ils ont de vieux amis à l'auberge et ne restent pas très longtemps pour discuter avec eux.

Wolfgang, de son côté, est très désireux de leur parler. Il reconnaît qu'il est l'un des maîtres sorciers du Collège Flamboyant et les



complimente pour leur habileté et leur courage. Il les interroge sur leurs précédentes aventures et les écoute avec beaucoup d'intérêt. En réalité, il est surtout intéressé par le fait de découvrir ce qu'est devenu l'artefact du Chaos de Middenheim, mais à l'évidence il n'en dit rien aux personnages.

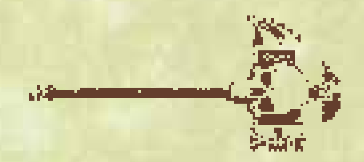
La plupart des PJ auront suffisamment de bon sens pour ne pas tout raconter de leurs projets à quelqu'un qu'ils viennent à peine de rencontrer sur la route. Toutefois, les joueurs peuvent fort bien présumer qu'un sorcier qui leur a été présenté sous un jour amical est clairement destiné à être leur allié et, ainsi, décider de tout lui révéler. Il est raisonnable de rappeler à de tels joueurs que leurs personnages se montreraient probablement un peu plus circonspects. Un indice sur ce genre de comportement pourrait être que Wolfgang refuse de leur dire quoi que ce soit au sujet de ce qu'il était allé faire à Middenheim ou ce qu'il compte faire à son retour à Altdorf. Cependant, il leur parlera volontiers de ce qu'il a pu faire dans le passé, avant la Tempête du Chaos.

Si les PJ veulent quand même raconter toute l'histoire à Wolfgang, celui-ci se retrouve face à un petit dilemme. D'un côté, ils semblent faciles à manipuler et à attirer dans ses machinations. De l'autre, s'il leur annonce tout de go qu'il connaît justement un rituel destiné à détruire ce type d'artefacts, il est certain que toute personne sensée aura immédiatement de gros soupçons face à un coup de chance aussi incroyable. Mais s'il ne dit rien, il lui sera difficile de leur offrir son aide plus tard. À moins que les personnages ne lui disent quelque chose qui lui ouvre une autre possibilité bien meilleure, il se contente de leur dire qu'il pourrait peut-être les aider s'ils sont vraiment sincères. Il essaye de leur donner l'impression qu'il n'est pas vraiment convaincu de leurs capacités à retrouver l'artefact, mais sans le dire franchement. S'il emploie cette stratégie, l'approche qu'il utilisera plus tard sera légèrement différente de celle qui est décrite dans **Une offre bien tentante** (cf. page 63); au lieu de faire semblant d'être choqué, il dira alors qu'il croit à présent les personnages capables de réussir et se sent dans l'obligation de leur offrir son assistance.

Si les joueurs ont le bon sens de faire en sorte que leurs personnages se montrent discrets sur la nature de leur mission à Altdorf, Wolfgang leur proposer de travailler pour lui comme gardes du corps. Il leur dit qu'il les a trouvés à la hauteur et qu'il est difficile d'organiser ce genre de mise à l'épreuve pour engager du personnel. Les personnages devraient vraiment refuser cette proposition ; ils ont des choses bien plus importantes à faire. Wolfgang ne se montre pas le moins du monde offensé par leur refus ; il leur laisse entendre qu'il ne pensait pas vraiment qu'ils accepteraient son offre.

Mais s'ils acceptent, il est réellement enchanté. Une fois à Altdorf, il les loge dans son hôtel particulier et prend soin de leur laisser suffisamment de temps libre pour mener leurs investigations. Il peut fouiller leurs possessions à sa guise, le cambriolage n'a donc pas lieu et les personnages se trouvent ainsi privés d'une chance de découvrir sa véritable nature. Dans ce contexte, la proposition d'assistance de Wolfgang devrait leur paraître entièrement naturelle.

La fin du voyage vers Altdorf se déroule sans incident. Carlott surveille toujours les PJ, mais elle attend qu'ils soient séparés du sorcier pour les attaquer à nouveau. En fonction de vos joueurs, vous pouvez passer rapidement sur le reste du voyage ou le jouer en détail, en maintenant la pression ; les personnages ne savent pas qu'ils ne courent plus aucun risque de se faire attaquer.



L'ARRIVÉE À ALTDORF

Altdorf est la plus grande cité de l'Empire. Elle n'a subi que très peu de dégâts au cours des dernières guerres, mais sa population a beaucoup augmenté avec l'arrivée de réfugiés en provenance de régions plus durement touchées. Dans votre description, insistez sur la taille de la cité, sur le nombre étourdissant de gens qui se pressent dans ses rues perpétuellement encombrées, sur la hauteur des bâtiments qui s'élèvent de chaque côté des rues et font écran à la lumière du jour et, plus que toute autre chose, sur la puanteur. Les patrouilleurs recommandent l'auberge de la *Table Fumante*, car elle est propre, la nourriture y est acceptable et les prix sont raisonnables. Wolfgang attend le départ des patrouilleurs pour faire ses adieux ; il donne son adresse aux personnages et leur dit qu'il serait heureux de les revoir avant leur départ d'Altdorf. Essayez de donner l'impression qu'il n'a pas envie de les voir frapper à sa porte tous les matins, mais qu'il serait tout de même vraiment content de les voir encore une fois. Les joueurs doivent avoir la sensation que Wolfgang est amical mais tout de même distant.

La *Table Fumante* est exactement telle que les patrouilleurs l'ont décrite et c'est une bonne auberge pour de nouveaux venus dans la capitale. L'aubergiste, Matthias Tafel, n'a aucun préjugé contre la plupart des individus, à part les mutants, tant qu'ils payent leur dû et se comportent correctement dans l'établissement. On peut s'attendre à un peu de tapage et à quelques querelles d'ivrognes, mais les combats armés ne sont pas tolérés.

Une fois à Altdorf, les PJ voudront certainement contacter Dieter Klemperer et entamer leurs recherches pour localiser le poignard et trouver un moyen de détruire le démon qui y est emprisonné (cf. **Chapitre III : L'artefact**, page 49). Wolfgang continue à intriguer contre eux, ce qui leur donne une chance de le démasquer (cf. **Chapitre IV : L'Ombre de la flamme**, page 70). Carlott Selzberg, de son côté, essaye toujours de les faire assassiner (cf. **Chapitre V : Mauvais sang**, page 79). Les personnages vont avoir de quoi s'occuper.

~ CHAPITRE III ~ L'ARTEFACT

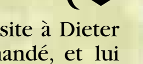
À Altdorf, l'objectif principal des personnages est de retrouver et de détruire le deuxième des trois artefacts du Chaos liés au démon Xathrodox l'Incarnat. Les PJ ont quitté Middenheim avec une description de cet objet, une bonne raison de penser qu'il se trouve à Altdorf et le nom d'un contact, Dieter Klemperer.

DÉCOUVRIR L'ARTEFACT

En arrivant à Altdorf, les PJ savent qu'ils doivent retrouver un artefact du Chaos et l'anéantir. Ils savent même à quoi ressemble celui-ci. Toutefois, un bon moyen de nouer des relations très personnelles avec des répurgateurs et des inquisiteurs est de se mettre à poser des questions à n'importe qui pour savoir si l'on n'aurait pas vu, par hasard, un poignard gravé de runes du Chaos.

Fort heureusement pour eux, les personnages ont un point de départ : Dieter Klemperer a reçu une lettre d'introduction et il attend leur visite. L'un de ses amis, qui est également celui des personnages (cf. page 44 pour les détails), s'est porté garant de leur mission et Dieter est disposé à les aider. Hélas, il n'a jamais entendu parler de l'artefact et ne dispose d'aucune information précise sur le moyen de détruire un tel objet. Heureusement, il connaît un certain nombre de personnes qui pourraient en savoir plus. Malheureusement, les PJ vont devoir user de charme, de ruse et de manigances pour parvenir à extorquer les renseignements dont ils ont besoin aux relations de Dieter. Avec un peu de chance, ils ont quelques compétences dans ces domaines. Toute cette partie de l'aventure est presque uniquement basée sur le jeu de rôle. Il existe des quantités d'occasions d'utiliser la furtivité ou la violence à Altdorf, mais ce n'est pas le cas ici. Certains groupes de joueurs percevront le contexte très rapidement, alors que vous trouverez peut-être utile d'en informer franchement certains autres groupes, en dehors du jeu.

Synopsis



Après leur arrivée à Altdorf, les personnages rendent visite à Dieter Klemperer, le sorcier Céleste qui leur a été recommandé, et lui demandent de les aider à localiser et à détruire l'artefact. Il leur répond qu'il ne peut les aider lui-même mais leur suggère de rencontrer des personnes qui le pourraient (cf. page 53).

Klemperer peut leur présenter des gens qui, à leur tour, pourront leur présenter d'autres personnes. Voyez le diagramme des relations entre PNJ, page 51, pour plus de détails ; les liens entre personnages sont rappelés dans la description de chacun d'eux afin de vous faciliter les choses. Les PJ discutent avec une personne à la fois, puis passent de contact en contact, si possible avec les recommandations de ceux qu'ils ont déjà rencontrés. Ils peuvent également retourner voir quelqu'un qu'ils connaissent déjà, probablement après avoir obtenu des recommandations ou des informations supplémentaires.

Les contacts sont répartis en trois groupes principaux: Konrad Messner, qui peut obtenir l'artefact, et ses alliés; Gottri Martelpoigne, qui représente une menace pour Messner et doit être neutralisé si les personnages veulent avoir accès facilement à l'artefact, et ses alliés; et Gabrielle Marsner, qui sait comment détruire l'artefact facilement. Lord Frederick, qui connaît pratiquement tout le monde, est un contact important que les personnages rencontreront probablement plusieurs fois et Guillaume Deschamps est un sorcier qui connaît un moyen excessivement dangereux de détruire l'artefact.

À ce point de l'aventure, il est essentiel que les personnages parlent de l'artefact à Konrad Messner et lui expliquent la menace qu'il représente; cependant, ils n'auront pas besoin de le convaincre de les aider. Par ailleurs, il leur faut établir le contact avec Guillaume Deschamps pour apprendre qu'il connaît un rituel. S'ils y parviennent, ils pourront obtenir l'objet et disposeront d'un moyen d'anéantir l'essence démoniaque qu'il emprisonne. Ils peuvent très bien ne jamais entendre parler de Gabrielle Marsner, mais les choses tourneront bien mieux pour eux s'ils la rencontrent.

Il n'est pas possible de résumer les événements qui se produiront au cours de cette partie du scénario, car beaucoup de choses dépendent des joueurs. Ce sont eux qui décident de la prochaine personne qu'ils veulent rencontrer, de l'approche qu'ils désirent employer et du moment où ils veulent s'arrêter dans leur enquête. En jeu, vous verrez se dégager une structure plus linéaire à mesure que les personnages choisiront une stratégie plutôt qu'une autre parmi les différentes options politiques qui leur seront proposées, mais les descriptions ci-dessous présentent toutes ces possibilités de façon ouverte.

Conduire les intrigues

Les aventures politiques ne sont pas les plus faciles à gérer, ainsi ce chapitre vous fournira autant d'aide que possible. Le premier principe à conserver en tête est de permettre aux PJ de parler à qui ils veulent, dans l'ordre qui leur plaît. Ils ne peuvent rencontrer de personnes dont ils n'ont pas encore entendu parler, mais à part cela vous ne devriez leur imposer aucune restriction. De plus, ils devraient avoir la possibilité de recourir à toutes les tactiques qui leur conviennent au cours de ces négociations. Certaines de ces stratégies se révéleront très mauvaises, mais le pire qui puisse leur arriver est de se faire jeter dehors. En bref, les personnages peuvent échouer lamentablement sans risquer de mourir ou s'interdire toute chance de réussite; par conséquent, laissez-les donc faire ce qui leur chante.

Les contacts



Tous les contacts décrits plus bas sont présentés de la façon suivante, avec leur profil.

Nom
Le nom du personnage, avec entre parenthèses la façon dont les personnages doivent s'adresser à lui.

Caractéristiques
Le profil standard de *WJDR* pour le personnage en question.

Caractère
Comment il ou elle se présente face aux PJ, avec quelques suggestions pour l'incarner.

Lieux de rencontre
Un choix d'endroits où rencontrer ce personnage. Ces endroits sont décrits en termes généraux dans le chapitre consacré à Altdorf (à partir de la page 21) ; vous y trouverez des détails destinés à personnaliser un peu le décor. Essayez d'en choisir un éventail aussi varié que possible, pour éviter aux PJ d'être reçus à domicile par tous leurs contacts.

Relations
Il s'agit des personnes connues de ce personnage et qu'il peut présenter aux PJ. Elles sont réparties en quatre catégories: les contacts, les relations, les amis et les adversaires. Un contact est une personne qui le personnage connaît suffisamment pour pouvoir lui parler mais rien de plus. Une connaissance est quelqu'un qu'il connaît assez bien mais pas intimement. Un ami est quelqu'un qu'il rencontre assez fréquemment dans toutes sortes de circonstances sociales et à qui il pourrait emprunter de l'argent. Un adversaire est une personne que ce personnage n'apprécie pas et qu'il aimerait affaiblir, voire dont il espère la mort. Ces relations sont toujours symétriques: si le personnage A possède le personnage B comme contact, le personnage B a également A comme contact.

Informations
Les informations utiles connues du PNJ. Elles sont réparties en trois catégories: publiques, privées et secrètes. Le personnage partagera volontiers les informations publiques avec toute personne qui semble s'y intéresser. Il se montrera un peu plus réticent en ce qui concerne les informations privées, mais celles-ci ne sont pas secrètes. Les informations secrètes sont telles que leur nom l'indique; il faudra une très bonne raison à ce PNJ pour accepter de les partager. Des personnages différents peuvent disposer des mêmes informations dans différentes catégories; il y a des gens qui ne savent pas garder un secret, comme il y en a d'autres qui répugnent à dire quoi que ce soit à qui que ce soit.

Arguments supplémentaires
Des arguments efficaces pour convaincre ce personnage de fournir son assistance.

Les négociations



Les deux paramètres qui vont influencer la réussite des PJ lors de leurs négociations avec les PNJ sont la nature de leur recommandation et leur manière de traiter. Pour vous aider à conserver une vision claire des choses, ces deux paramètres sont mesurés de façon arbitraire par des points de négociation qui peuvent s'additionner jusqu'à un total de 6. Le premier critère est la qualité de la recommandation dont ils disposent de la part d'autres PNJ. Une simple présentation venant de n'importe qui vaut 1 point. La première recommandation venue d'une connaissance ou d'un ami vaut 2 points et toutes les recommandations supplémentaires émanant d'autres connaissances ou amis valent encore 1 point chacune. La première demande d'assistance pour les PJ, émise par un ami, vaut 3 points et les demandes d'aide supplémentaires formulées par d'autres amis valent 2 points. Par ailleurs, si les PJ laissent entendre qu'ils ont des relations avec n'importe lequel des adversaires du PNJ, ils perdent 1 point par adversaire mentionné de cette façon dans la conversation.

Le second critère est le succès des PJ en négociation. Le paragraphe consacré aux arguments supplémentaires donne le nombre de points qu'un certain argument peut rapporter aux PJ, mais ceci ne couvre pas la totalité de la négociation. La réussite des PJ, en terme de négociation, peut leur rapporter jusqu'à 3 points. Mais en revanche, un échec retentissant peut leur faire perdre jusqu'à 3 points provenant d'autres sources. Vous devriez mesurer ceci par rapport à la façon dont ils sont parvenus à vous impressionner vous-même et également par rapport à la réaction des PNJ, selon votre opinion.

Il est tout à fait possible de gérer ces négociations sans le moindre jet de dés. Cependant, certains joueurs peuvent se révéler bien plus doués que leurs personnages dans ce genre de complots, ou beaucoup moins bons. Dans de telles circonstances, vous voudrez peut-être effectuer un test pour voir comment le *personnage* se débrouille. Dans la plupart des cas, la compétence appropriée est Charisme ou Commérage, suivant l'approche du personnage. Si vous ne savez pas laquelle utiliser, un personnage qui désire être présenté, ou mieux encore recommandé, à un autre personnage utilisera son Charisme, tandis que celui qui cherche à obtenir des informations se servira de son aptitude au Commérage. Le Marchandage est bien trop

DIAGRAMME DES RELATIONS ENTRE LES PNJ

Konrad Messner

Dieter Klemperer

Lord Frederick

Guillaume Deschamps

Theodora Pferig

Maximilian Saer

Klara Roban

Gabrielle Marsner

Gottri Martelpoigne

Johan Schmidt

Elizabeth Baern

Contacts

Adversaires

Connaissances

Amis

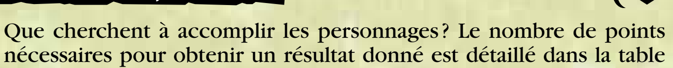


vénal dans un tel contexte. L'Intimidation est franchement déconseillée ; les PJ veulent que les PNJ soient de leur côté.

Pour chaque degré de réussite acquis lors d'un test de compétence, ajoutez 1 point à ceux qui ont déjà été remportés par des négociations, jusqu'à un maximum de 3. De la même façon, pour chaque degré d'échec, retirez 1 point, jusqu'à un maximum de –3.

Les PJ voudront probablement tous être impliqués dans les négociations. S'ils choisissent un chef, c'est lui qui effectue les jets de dés, mais vous jugerez du succès global de la négociation en tenant compte de tous les personnages. Si les PJ s'expriment tous individuellement, évaluez leurs arguments et faites-leur effectuer des jets séparés ; c'est le résultat extrême qui compte. Ainsi, si les résultats sont –2, 0 et 1, c'est le –2 qui est utilisé car c'est celui qui se situe le plus loin du zéro.

Les objectifs



Que cherchent à accomplir les personnages ? Le nombre de points nécessaires pour obtenir un résultat donné est détaillé dans la table suivante.

COÛT DES INFORMATIONS EN POINTS DE NÉGOCIATION

Points	Objectif
1	Apprendre une information de notoriété publique.
2	Obtenir une introduction auprès de quelqu'un.
3	Apprendre un renseignement d'ordre privé.
4	Obtenir une recommandation auprès de quelqu'un.
6	Découvrir un secret.
6	Obtenir d'un personnage qu'il demande à l'un de ses amis de vous aider.

Les points obtenus ne sont pas consommés par les faveurs, tout au moins pas par celles qui sont disponibles dans cette aventure. Si les PJ disposent de 6 points auprès d'un PNJ particulier, ils peuvent apprendre tous les secrets répertoriés pour ce personnage et obtenir de lui qu'il demande à tous ses amis de les aider.

Combats



Les PJ pourraient décider d'user de violence physique contre certains de leurs contacts. Ce serait une très mauvaise idée, mais cela ne les arrêtera peut-être pas. En plus du danger que certains contacts peuvent personnellement représenter pour les PJ, tous les aristocrates possèdent des gardes du corps qui tomberont à bras raccourcis sur les PJ à la moindre occasion et appelleront le guet. Utilisez les profils des hommes de main de *WJDR* (cf. page 232) pour les gardes du corps et celles des gardes (cf. page 232) pour les hommes du guet. La plupart des sorciers n'ont pas besoin de gardes du corps, mais ils en ont tout de même pour ne pas détériorer leurs maisons par des sorts défensifs. Dans un cas semblable, les PJ devraient se trouver face à une quantité inépuisable d'adversaires, jusqu'à ce qu'ils aient été maîtrisés et arrêtés.

Ils devraient ensuite pouvoir sortir de prison grâce à des négociations très habiles et à l'intervention de Dieter et de leurs autres alliés, mais dans ce cas les choses deviendront beaucoup plus compliquées pour eux ; augmentez toutes les difficultés liées aux intrigues d'un degré. Par exemple, un test **Assez difficile (–10%)** deviendra **Difficile (–20%)**.

Le but ultime



Bien qu'ils n'en soient pas conscients dès le début, les PJ ont deux objectifs principaux.

Le premier est d'obtenir que Konrad Messner leur révèle que l'artefact est enfermé dans la pyramide du Collège Lumineux et qu'il leur propose son aide pour l'en faire sortir. Il faut 6 points de négociation pour y parvenir, mais il ne fera rien tant que les personnages n'auront pas trouvé une personne capable de détruire l'artefact et tant qu'ils n'auront pas neutralisé Gottri Martelpoigne, qui se servirait de la disparition de l'artefact comme prétexte pour traquer Konrad.

Le second objectif est de trouver Gabrielle Marsner et de découvrir qu'elle connaît un rituel permettant de détruire des artefacts du Chaos, une chose qu'elle considère comme un secret.

Même si les PJ rencontrent Konrad dès le début (ce qui est possible car Dieter le connaît un peu), il paraît évident qu'ils ne réussiront pas à le convaincre de leur dévoiler ses secrets. Gabrielle n'est pas très connue ; les PJ mettront probablement un certain temps avant d'entendre parler d'elle et même lorsqu'ils la connaîtront, ils devront la convaincre de les aider. Par conséquent, les PJ vont devoir se lancer dans un certain nombre de négociations et d'intrigues avant de commencer à entrevoir une solution.

Donner le rythme



Vous disposez d'une grande souplesse dans la façon de mener cette partie de l'histoire, en fonction de vos joueurs et du plaisir qu'ils

~ DRAMATIS PERSONAE ~

Nom	Fonction	Notes
Elizabeth Baern	Noble	Vaniteuse, mal embouchée, soutient Gottri.
Guillaume Deschamps	Sorcier de Jade	Connaît un rituel qui permettrait de détruire l'artefact, au prix de la vie de l'un des personnages au moins.
Lord Frederick	Noble	Connaît pratiquement toutes les personnes importantes.
Gottri Martelpoigne	Répurgateur	Fou ; pense que tous les sorciers Lumineux sont des adeptes du Chaos.
Dieter Klemperer	Sorcier Céleste	Contact de départ.
Gabrielle Marsner	Sorcière d'Améthyste	Connaît un rituel qui peut détruire l'artefact.
Konrad Messner	Sorcier Lumineux	Sait où se trouve l'artefact et peut l'obtenir.
Theodora Pferig	Ancienne répurgatrice	Possède une certaine influence auprès de Konrad Messner.
Klara Roban	Prêtresse de Sigmar	Soutient Gottri, mais il est possible de la convaincre de le faire interner pour être soigné.
Maximilian Saer	Marchand	Ami de Konrad Messner.
Johan Schmidt	Noble	Ami de Gabrielle Marsner. Pourrait devenir un PJ.



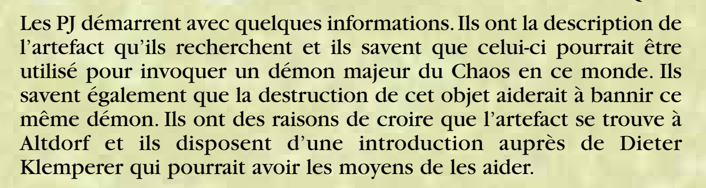



éprouvent à jouer les interactions personnelles, les négociations et les intrigues.

Pour commencer, les rencontres peuvent être mises en scène avec différents niveaux de précision. À l'extrême des possibilités, les parties en présence tiennent leur rôle et chaque mot prononcé est joué. À l'autre extrémité du spectre, les joueurs exposent les grandes lignes de leur approche et effectuent quelques jets de dés. Bien sûr, la plupart des groupes se situeront entre ces deux approches et vous pouvez faire varier le niveau de précision pour un même groupe, en réduisant la quantité de détails si les joueurs commencent à s'ennuyer ou en l'augmentant s'ils se prennent au jeu.

Deuxièmement, vous pouvez accommoder le nombre de rencontres. Si les joueurs ne paraissent pas prendre plaisir à cette partie de leur aventure, augmentez la quantité de renseignements connus par leur contact du moment au sujet des personnages les plus importants et faites en sorte que Konrad et Gabrielle soient plus faciles à convaincre. Si vous voulez procéder ainsi, Lord Frederick est un bon choix pour incarner le contact essentiel, car il joue un rôle important dans l'aventure et, de ce fait, devrait être signalé à l'attention des joueurs. En revanche, si les joueurs semblent se délecter de toutes ces relations sociales, vous pouvez favoriser les visites répétées à certains contacts en ne leur confiant pas tous les renseignements en une seule fois.

Pour commencer



Les PJ démarrent avec quelques informations. Ils ont la description de l'artefact qu'ils recherchent et ils savent que celui-ci pourrait être utilisé pour invoquer un démon majeur du Chaos en ce monde. Ils savent également que la destruction de cet objet aiderait à bannir ce même démon. Ils ont des raisons de croire que l'artefact se trouve à Altdorf et ils disposent d'une introduction auprès de Dieter Klemperer qui pourrait avoir les moyens de les aider.

Dans une situation semblable, la plupart des joueurs enverront leurs personnages demander conseil à Dieter. C'est exactement la chose à faire et, en tant que meneur de jeu, cela vous procure une excellente occasion de donner quelques indices aux personnages sur la façon de procéder au cours de cette phase de l'aventure. Dans l'idéal, vous devriez inclure les informations suivantes dans une conversation, mais vous pouvez aussi simplement lire le texte suivant comme une description.

«Si nous considérons la localisation possible de cet artefact, nous nous trouvons devant deux principales possibilités. Premièrement, il se trouve actuellement entre les mains d'un culte du Chaos. À l'évidence, il nous faut espérer que ce n'est pas le cas. Deuxièmement, il est à l'abri pour le moment, en sécurité sous la garde de personnes qui ne savent pas comment le détruire.

Dans la première éventualité, ceux qui seraient le plus à même de savoir quelque chose sont probablement les répurgateurs et leurs homologues. Au cours de leurs aventures, certains d'entre eux ont pu voir quelque chose qui pourrait nous orienter vers l'endroit où se trouve cet objet en ce moment. Naturellement, pour les interroger, vous allez devoir obtenir pas mal de soutien de la part d'autres personnes et vous devrez ensuite les convaincre que vous n'avez pas de mauvaises intentions avant qu'ils acceptent de vous répondre.

Dans le second cas, vous pourriez commencer par rencontrer l'un des sorciers Lumineux, Konrad Messner par exemple. Il paraît qu'ils possèdent une immense chambre forte où sont enfermés des quantités d'artefacts dangereux qui ne peuvent être détruits. Mais évidemment, s'ils ont l'objet, ils ne vont pas vous le dire et vous le confier comme ça. Une fois encore, une recommandation venue d'autres personnes vous sera précieuse, tout autant que vos talents de négociateurs. Vous devrez également fournir la preuve que vous savez comment le détruire, car les sorciers Lumineux sont certainement capables de protéger un tel objet bien mieux que ne le pourrait un groupe d'aventuriers itinérants.

Nous voilà arrivés à votre second problème: trouver un moyen de détruire l'artefact. Là encore, il pourrait se révéler utile d'en parler avec les répurgateurs, mais la plupart des artefacts du Chaos ne peuvent être détruits que par des moyens magiques, ce qui signifie qu'il vous faut également discuter avec des sorciers et trouver une personne connaissant un rituel approprié. La plupart des gens sont généralement réticents à évoquer ce genre de sujets, car cela pourrait les placer dans la ligne de mire de cultes du Chaos désireux d'éviter la destruction de leurs artefacts. Ce qui signifie que vous allez devoir obtenir encore d'autres recommandations.

Comme vous le voyez, vous aurez besoin du soutien des gens que vous rencontrerez. Ne vous montrez pas discourtois. Ne les traitez pas en serviteurs. S'ils ont envie de papoter un petit peu, entrez dans leur jeu, au moins pour un moment. Je peux vous présenter à Konrad Messner, un seigneur sorcier du Collège Lumineux et à Theodora Pferig, une répurgatrice à la retraite. Je vous présenterai également à Lord Frederick, qui connaît une foule de gens. Mais après ça, vous devrez établir vos propres contacts. Je vous suggère de leur demander s'ils connaissent quelqu'un qui pourrait vous aider.»

Les protagonistes

Voici la description de tous les PNJ importants que rencontreront les PJ au fil de leur enquête pour découvrir où se cache l'artefact et comment le détruire. Vous trouverez une liste de ces PNJ en page 51.

Elizabeth Baern (Ma Dame)



Carrière : Noble
Race : humaine

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	34%	30%	26%	32%	39%	37%	45%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	2	4	0	2	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire) +10%, Équitation, Expression artistique (musicien), Langue (reikspiel) +10%, Lire/Écrire
Talents : Éloquence, Étiquette, Intelligent, Intrigant, Maîtrise (armes d'escrime), Sain d'esprit
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Dotations : atours de noble de qualité exceptionnelle, domaine

Caractère



Elizabeth est convaincue que, de nos jours, les gens du peuple ne savent plus se tenir à leur place. Elle fait bien sentir l'infériorité de leur statut aux PJ qui ne sont pas nobles. Elle les fait attendre, interrompt sa conversation avec eux pour se livrer à des activités beaucoup plus importante, comme nourrir son chien de manchon, et leur donne l'ordre d'accomplir des tâches subalternes en les traitant comme des valets. S'il y a des nobles parmi les PJ, elle ne se montre pas mal élevée mais







elle n'est pas particulièrement polie non plus. À la plus légère offense, elle sonne ses domestiques pour faire jeter les personnages dehors et seul un revirement de comportement très rapide, accompagné de beaucoup de servilité, la fera changer d'avis.

Dans sa jeunesse, elle a contribué à anéantir un culte du Chaos, en grande partie par pure chance, et cette action d'éclat lui vaut beaucoup de respect dans les cercles où elle gravite à Altdorf. Voici plusieurs années que la fortune de sa famille est sur le déclin et son influence avec elle ; Elizabeth se raccroche aux moindres miettes de respect qu'on peut encore lui manifester comme à quelque chose qui pourrait sauver sa famille. Par ailleurs, elle espère bien ne plus jamais avoir le moindre contact personnel avec le Chaos.

Les personnages doivent avoir le sentiment très net qu'elle est obsédée par le statut de sa famille et l'importance du coup qu'elle a porté aux forces du Chaos.

Lieux de rencontre

Son domaine : la portion de parc qui se trouve devant la maison est bien entretenue, mais l'arrière est pratiquement à l'abandon. À l'intérieur, les pièces que les personnages sont supposés voir sont élégamment décorées d'antiquités familiales. Lorsqu'ils aperçoivent l'intérieur d'autres pièces, ils peuvent s'apercevoir qu'elles contiennent beaucoup moins de meubles ou d'objets de décoration et qu'il y a de nombreuses salles désaffectées dont l'ameublement a été recouvert de housses de drap blanc.

La Gorgone : voyez la description de ce club dans le paragraphe consacré à Lord Frederick. La famille d'Elizabeth en est membre depuis sa fondation et celle-ci ne montre absolument aucun regret lorsque les PJ se voient obligés d'y pénétrer par l'entrée des domestiques.

Relations

Contacts : Gabrielle Marsner, Johan Schmidt

Connaissances : Lord Frederick, Gottri Martelpoigne

Amis : aucun. Elle ne peut admettre que quiconque puisse se prétendre son égal.

Adversaires :
Konrad Messner. Il ne la traite jamais avec le respect auquel elle estime avoir droit ; il sait parfaitement qu'en réalité son rôle dans la destruction du culte du Chaos fut vraiment négligeable.

Maximilian Saer. Un vil roturier et un parvenu qui a eu l'audace, en une occasion, de lui faire des avances ; mais elle ne mentionnera jamais une chose pareille.

Informations

Publiques : *« Maximilian Saer est un petit roturier parvenu qui aimerait bien se faire admettre au club de la* Gorgone *mais qui n'a pas les relations nécessaires pour se faire parrainer. D'ailleurs, c'est aussi bien ; il n'y serait pas du tout à sa place. »*

Privées : *« Le Collège Lumineux possède une incroyable collection d'artefacts du Chaos très dangereux, parmi lesquels se trouve un objet que j'ai pris au culte que j'ai anéanti. Les sorciers sont partagés quant à savoir s'il faut détruire ces artefacts ou s'il faut les conserver pour les utiliser contre les forces du Chaos. Mais quoi qu'il en soit, seuls les seigneurs sorciers ont accès à la chambre forte. »*

« Avec ses grands airs, Konrad Messner se donne l'apparence d'être un ennemi résolu du Chaos, mais j'ai des doutes. Il n'a pas vraiment de respect pour les gens qui ont combattu contre le Chaos ; peut-être que ses opinions et sa loyauté ne sont pas aussi nettes qu'il voudrait nous le faire croire. »

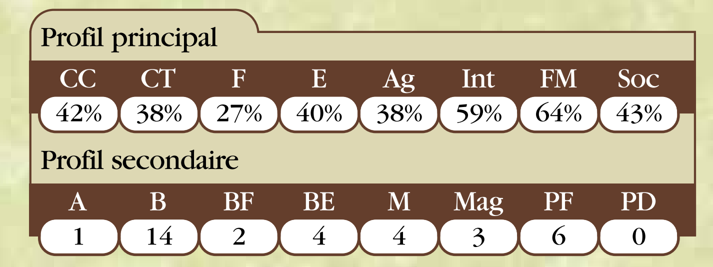
Secrètes : *« Gabrielle Marsner voudrait avoir la réputation d'être une puissante sorcière, mais jusqu'à présent on ne peut pas dire qu'elle ait fait quoi que ce soit d'impressionnant. Cependant, si vous voulez lui passer de la pommade, vous pouvez toujours dire que c'est ce qu'on vous a raconté. »*

Arguments supplémentaires

Si les personnages flagornent outrageusement Elizabeth, en s'extasiant sur la position élevée de sa famille et sur l'importance de ses hauts faits contre le Chaos, ils remportent un point supplémentaire.

Si les PJ parviennent à convaincre Konrad Messner de lui rendre visite afin d'exprimer son admiration pour la façon dont elle a défait un culte du Chaos et pour lui demander conseil sur la manière de traiter le problème soumis par les personnages, elle en sera extrêmement flattée. Elle se convaincra immédiatement que Gottri se trompe et leur dira que Gabrielle, une sorcière d'Améthyste, a récemment combattu le Chaos, en leur offrant également le renseignement secret énoncé ci-dessus.

Les personnages qui la cajolent suffisamment peuvent la persuader qu'elle n'a pas besoin de s'attaquer à Konrad Messner pour maintenir son prestige. S'ils lui donnent la possibilité de se joindre à une nouvelle offensive contre le Chaos sans prendre le moindre risque, par exemple en mentant sur son véritable rôle dans l'aventure des PJ, ils pourront également la convaincre de retirer son soutien à Gottri qu'elle n'a jamais beaucoup apprécié de toute façon.



Carrière : Maître sorcier (ex-Apprenti sorcier, ex-Compagnon sorcier)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	38%	27%	40%	38%	59%	64%	43%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	2	4	4	3	6	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (histoire, magie +20%, runes, théologie), Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Équitation, Focalisation +20%, Fouille, Langage mystique (elfique mystique, magick), Langue (bretonnien, classique, eltharin, reikspiel), Lire/Écrire +10%, Perception, Sens de la magie +10%, Survie +10%
Talents : Dur à cuire, Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie mineure (*dissipation, marche dans les airs*), Magie commune (occulte), Mains agiles, Méditation, Projectile puissant, Rituel (*l'incarnation du désincarné*), Science de la magie (vie), Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (faucille)
Dotations : domaine

Caractère

Guillaume est lui-même un aventurier ; c'est un baroudeur qui lutte contre les sombres forces qui corrompent les œuvres des puissances de la vie. De ce fait, il sait bien ce qu'est la vie d'aventures et ressent un authentique respect pour les PJ. Il s'attend à ce que ceux-ci lui manifestent le même respect et, si nécessaire, il ne se privera pas de leur rappeler que refuser les conseils de ceux qui ont plus d'expérience que vous est une bonne façon de trouver une mort atroce.

Il voudrait bien donner un coup de main, mais il ne connaît pas grand monde à Altdorf, ce qui en fait un contact peu efficace. Il n'a pas non plus envie d'accompagner les PJ dans leurs expéditions ; s'il se trouve en ville, c'est qu'il est revenu prendre des forces avant de repartir en




mission. Toutefois, si les personnages sont véritablement à cours d'autres solutions, il pourra accomplir le rituel de *l'incarnation du désincarné* pour eux (cf. encart).



Guillaume approche de la quarantaine et il est toujours dans la pleine force de l'âge, bien qu'il soit presque entièrement chauve. Sa barbe, par contre, est longue et embroussaillée, emmêlée de brindilles et de feuilles qu'il laisse délibérément ainsi. Il porte une longue robe verte, une petite faucille et marche pieds nus en toutes circonstances. Il est originaire de Bretonnie et parle le reikspiel avec une pointe d'accent.

Lieux de rencontre

Son domaine : ses murs d'enceinte sont solides, mais la maison qui se trouve à l'intérieur se désagrège sous l'assaut de centaines de plantes. Guillaume est entré en possession de ce domaine au cours de l'une de ses toutes premières aventures et il encourage les forces de la vie à y reprendre leurs droits. Il vit dans un abri constitué d'arbres vivants, tout à côté de la demeure en ruine.

Le Collège de Jade : pour la description du Collège de Jade, reportez vous à la page 28.

Relations

Contacts : Dieter Klemperer

Connaissances : Lord Frederick

Amis : aucun.

Informations

Publiques : rien d'intéressant.

Privées : la réalisation de *l'incarnation du désincarné* et les conditions auxquelles il acceptera de l'accomplir pour les personnages.

Secrètes : rien d'intéressant.

Arguments supplémentaires

Les personnages obtiendront 1 point s'ils lui expliquent pourquoi ils doivent détruire l'entité de l'artefact.

Lord Frederick (Frederick)



Carrière : Aristocrate (ex-Courtisan, ex-Érudit, ex-Étudiant, ex-Noble)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
60%	33%	52%	41%	40%	69%	52%	68%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	5	4	5	—	—	—

Compétences : Baratin, Charisme +20%, Commandement +10%, Commérage +20%, Connaissances académiques (arts, démonologie +10%, magie +10%, nécromancie), Connaissances générales (Bretonnie, nains, Empire +20%, Tilée), Équitation, Évaluation, Expression artistique (musicien), Fouille, Jeu, Langue (bretonnien, classique, khazalid, reikspiel, tiléen), Lire/Écrire, Perception, Soins

L'INCARNATION DU DÉSINCARNÉ

Type : magie occulte
Langage mystique : magick
Magie : 3
PX : 300
Ingrédients : l'esprit emprisonné d'un démon ainsi qu'une victime sacrificielle intelligente et consentante.
Conditions : aucune condition particulière.
Conséquences : en cas d'échec au jet d'incantation, le lanceur de sorts s'évanouit et reste inconscient pendant au moins une journée.
Difficulté : 15
Temps d'incantation : 2 heures
Description : ce rituel permet de s'emparer de l'esprit d'un démon prisonnier et de le lier dans le corps d'un hôte consentant. Si cet hôte est tué pendant le déroulement du rituel, l'esprit qui lui a été assujetti est totalement détruit lui aussi.
L'esprit incarné ne peut en aucune manière interférer avec celui qui procède au rituel, mais celui-ci ne peut rien faire d'autre que de continuer le rituel. Si le rituel est interrompu après avoir fait effet, l'esprit retourne à l'objet auquel il était lié précédemment et la victime sacrificielle meurt.
La possession transforme son hôte qui devient vraiment redoutable au combat. Par conséquent, il n'est pas facile de détruire une entité de cette manière et cela entraîne forcément la mort d'au moins une personne.



Talents : Chance, Course à pied, Éloquence, Étiquette, Force accrue, Intelligent, Linguistique, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade), Sociable
Armure : armure légère (veste de cuir de qualité exceptionnelle)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : rapière de qualité exceptionnelle, brise-épée de qualité exceptionnelle
Dotations : atours de noble de qualité exceptionnelle, domaine

Caractère

Lord Frederick est le descendant d'une très grande famille qui possède d'immenses domaines en Ostland. Il est le cadet de la famille, mais en terme de position sociale son frère aîné se situe juste en dessous des Comtes Électeurs. En conséquence, il n'a jamais connu le moindre souci d'argent et la plupart des gens qu'il rencontre recherchent toujours avidement ses faveurs. Pourtant, il n'en est pas devenu affecté ou insupportable pour autant ; il apprécie réellement les gens et désire devenir l'ami de tous ceux qu'il rencontre. Il n'a pas souvent essuyé de rebuffades et sa personnalité évoque un peu celle d'un chiot enthousiaste qui ne peut imaginer de se voir rejeté.

Lord Frederick est également convaincu que le Chaos présente une menace immédiate pour l'Empire et pour le monde dans son entier et il ressent un grand respect pour tous ceux qui l'ont combattu en personne. Il raconte aux personnages qu'il se rend souvent à la forteresse impériale pour s'entretenir avec divers sergents et capitaines et qu'il finance un certain nombre de récompenses et de médailles décernées aux guerriers les plus braves. Si les PJ le rencontrent plusieurs fois, il leur parlera probablement de la dernière récompense qu'il a offerte à un garde qui, à lui seul, sauva un coche de deux hommes-bêtes ou bien à un homme du guet qui parvint à débusquer un mutant qui se cachait dans les égouts. Il est important que les PJ notent bien qu'il peut entrer et sortir de la forteresse comme il le désire.

Il affirme qu'il aimerait bien avoir le courage de combattre le Chaos en personne ; en réalité, il est bien plus courageux qu'il ne le pense lui-même et il pourrait avoir l'occasion d'en faire la preuve.







Ses vêtements sont de la meilleure qualité que l'on puisse trouver et il porte toujours une chevalière ornée d'un énorme saphir. Il est âgé d'une trentaine d'années, un peu enveloppé, et a le teint légèrement cireux ; il passe plus de temps assis à lire à l'intérieur que dehors à faire de l'exercice.

Lieux de rencontre

Son domaine : les jardins et les bâtiments sont impeccablement entretenus et ses domestiques, en livrée vert et or, traitent tout le monde avec déférence. Son blason familial est excessivement compliqué, divisé en plus de 30 partitions qui rappellent les armes des nombreuses familles dont les membres se sont mariés avec la sienne. D'une façon générale, la maison est décorée dans un style plutôt classique mais le cabinet particulier de Lord Frederick est rempli d'une collection de souvenirs de batailles contre le Chaos.

La *Gorgone* : c'est un club très fermé, qui se trouve au cœur d'un parc entouré d'une enceinte. Le personnel exige que les PJ y pénètrent par l'entrée de service et rencontrent Lord Frederick dans un salon particulier, un comportement pour lequel celui-ci leur fait toutes ses excuses. Si les personnages réussissent à démasquer Wolfgang Scheunacht, Lord Frederick les y invitera de nouveau et, cette fois-ci, il fera pression sur le personnel pour qu'ils soient reçus par la grande porte.

Le théâtre Zeigmuller : Lord Frederick y a une loge de côté. S'ils se rencontrent là, c'est pendant une représentation du *Duc de Tilée*, un mélodrame classique et sanglant, dans lequel il est question d'amour et de revanche, mais Lord Frederick ne s'en préoccupe absolument pas.

Relations

Contacts : Gottri Martelpoigne, Klara Roban, Johan Schmidt, Maximilian Saer

Connaissances : Elizabeth Baern, Guillaume Deschamps, Konrad Messner

Amis : Dieter Klemperer, Theodora Pferig

Informations

Publiques : *« Maximilian Saer est très attaché aux apparences. Prenez soin de vous habiller aussi élégamment que possible lorsque vous le rencontrerez. »*

« Johan Schmidt a vraiment envie de devenir un aventurier et il pourrait bien avoir le courage qu'il faut pour cela. Vous devriez penser à lui proposer de vous accompagner ; il vous en aurait une reconnaissance éternelle. En tout cas, il passe beaucoup de temps avec des aventuriers et il pourrait connaître quelqu'un susceptible de vous aider. »

Privées : Lord Frederick peut parrainer les personnes qui aspirent à devenir membres de la *Gorgone* et ceux qu'il soutient sont toujours acceptés. Si les PJ disposent de suffisamment de points de négociation pour accéder à ces informations privées et qu'ils le prient de parrainer quelqu'un d'acceptable (tous ceux qu'ils rencontrent dans cette partie du scénario le sont), il fera ce qu'ils lui demandent.

Secrètes : aucune.

Arguments supplémentaires

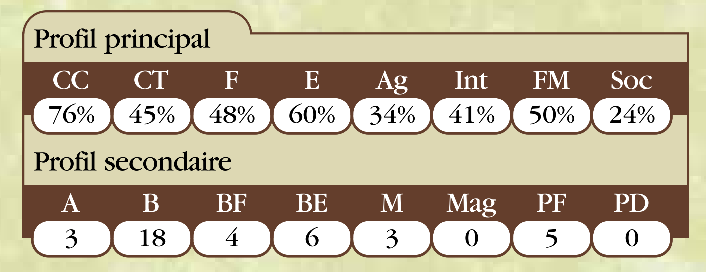
Si les PJ lui racontent leurs combats contre le Chaos de façon détaillée et crédible, ils remportent 1 point. S'ils lui montrent des souvenirs rapportés de leurs combats, ils obtiennent 2 points ; et s'ils lui font cadeau de l'un de ces objets pour sa collection, ils acquièrent 3 points. Lord Frederick effectue un test de Connaissances académiques (démonologie) pour détecter les histoires inventées de toutes pièces.

Spécial

Il est **Facile (+20%)** de négocier avec Lord Frederick. Il est presque trop enthousiaste à l'idée d'aider les gens.

Gottri Martelpoigne (Martelpoigne)

Carrière : Répurgateur (ex-Champion de justice, ex-Soldat, ex-Vétéran)
Race : nain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
76%	45%	48%	60%	34%	41%	50%	24%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	18	4	6	3	0	5	0



Compétences : Charisme, Commandement, Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (nains, Empire +10%), Esquive +20%, Intimidation +10%, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (khazalid, reikspiel), Métier (maçon), Perception +20%, Résistance à l'alcool, Soins des animaux
Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Force accrue, Fureur vengeresse, Maîtrise (armes d'escrime, armes lourdes, armes de parade, armes à poudre, fléaux), Parade éclair, Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Vision nocturne, Valeureux
Folies : idées venimeuses
Armure : armure légère (veste de cuir, jambières de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : rondache, arme à une main (hache), pistolet
Dotations : munitions et poudre pour 20 tirs, maison particulière

Caractère

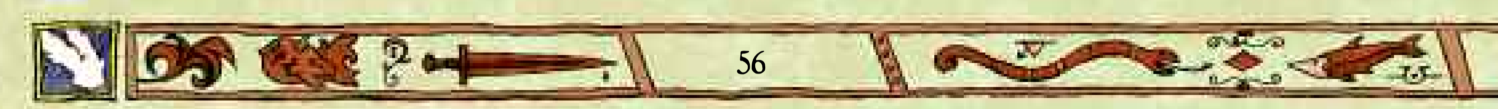
Gottri est un individu déterminé qui n'a pas la moindre envie de gaspiller une minute à bavarder de sujets futiles ; au lieu de cela il préfère se concentrer sur la traque des forces du Chaos et leur annihilation. Il considère les PJ comme de possibles sources d'informations et des alliés potentiels dans son combat ; il se moque complètement de leur susceptibilité. S'il pense qu'un plan est stupide, il le dira et passera au sujet suivant sans penser un instant que les personnages pourraient s'en offenser.

Gottri est également totalement fou. Il a la conviction absolue que les sorciers du Collège Lumineux sont tous unis dans une conspiration destinée à livrer l'Empire tout entier aux forces du Chaos. Il est absolument certain que Konrad Messner, en particulier, est un adorateur du Chaos et il place l'élimination de ce sorcier au premier rang de ses priorités. Il abordera probablement ce sujet car c'est l'une de ses marottes. Il devient rapidement évident qu'en fait, Gottri n'a aucune preuve contre Konrad. Mais en tant que répurgateur respecté, il n'a pas vraiment besoin de grand-chose.

Gottri porte son armure de cuir en permanence, ou presque, car on ne peut jamais savoir quand le Chaos va frapper et il a toujours sa hache à portée de main. Il porte les cheveux coupés très court, afin de ne pas offrir de prise lors de ses batailles contre le Chaos.

Lieux de rencontre

Sa maison particulière : les fenêtres sont toutes barrées et, une fois à l'intérieur, les personnages peuvent voir que tous les murs ont été renforcés. Le majordome identifie les visiteurs au travers d'un petit guichet dans la porte avant de les laisser entrer, et une fois à l'intérieur,



ils peuvent voir qu'il porte une armure de cuir, un pistolet et une épée. Tous les autres serviteurs qu'ils rencontrent sont également armés et l'intérieur de la maison ressemble plus à une forteresse qu'à un foyer.

Relations

Contacts : Lord Frederick

Connaissances : Elizabeth Baern, Klara Roban

Amis : aucun. Gottri ne croit pas à « l'amitié ».

Adversaires : Konrad Messner. Gottri a la conviction irrationnelle que Konrad est un adorateur du Chaos et il ne cherche qu'un prétexte pour l'accuser.

Informations

Publiques : *« Je pense que Konrad Messner a bien plus de liens avec le Chaos que cela n'est sain pour lui. Vous devriez vous montrer très, très prudents en sa présence »*

Privées : *« Konrad Messner est un dangereux adorateur du Chaos, qui accumule des artefacts maléfiques à des fins qui lui sont propres. Je le soupçonne de connaître un genre de rituel qui lui permettrait de s'approprier un grand pouvoir en utilisant ces instruments et qu'il l'accomplira avant d'invoquer ses immondes seigneurs pour qu'ils viennent détruire l'Empire. Les autres sorciers Lumineux sont tous mouillés dans sa conspiration. »*

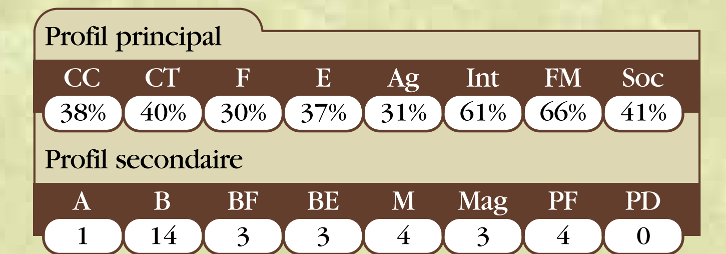
Secrètes : aucune.

Spécial

Konrad ne fera rien pour obtenir l'artefact pour les PJ tant que Gottri ne sera pas neutralisé. Le seul moyen d'y parvenir est de le faire déclarer fou et de le faire interner quelque part pour y recevoir un traitement. Gottri est toujours un répurgateur respecté. Si les PJ le tuent, ils risquent de s'attirer de terribles accusations d'adoration du Chaos. Il est impossible de le déclarer irresponsable tant qu'il bénéficie du soutien de Klara et d'Elizabeth.

Dieter Klemperer (Klemperer)

Carrière : Maître sorcier (ex-Apprenti sorcier, ex-Compagnon sorcier)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	40%	30%	37%	31%	61%	66%	41%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	3	4	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (astronomie +10%, histoire, magie +20%), Connaissances générales (elfes, Empire), Équitation, Focalisation +20%, Fouille, Langage mystique (elfique mystique, démoniaque, magick), Langue (bretonnien, classique, eltharin, reikspiel), Lire/Écrire +10%, Perception, Sens de la magie +10%
Talents : Chance, Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie mineure (*alarme magique*, *armure aethyrique*, *verrou magique*), Magie commune (occulte), Mains agiles, Méditation, Projectile puissant, Science de la magie (cieux), Sixième sens
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : hôtel particulier

Caractère



Dieter est un maître sorcier de l'Ordre Céleste. Il n'a jamais l'air visiblement surpris. Le plus souvent, c'est parce que ses perceptions aiguisées lui permettent de s'attendre à ce qui va se produire, mais parfois c'est simplement parce qu'il est très doué pour dissimuler ses réactions. Il a tendance à utiliser des formulations comme *« eh bien, naturellement »* et *« absolument »* lorsque les gens lui parlent de choses et d'autres, ce qui tend à laisser penser qu'il était déjà au courant.

Il se montre également extrêmement tolérant face à l'impolitesse et à la mauvaise éducation. Si le comportement des PJ n'est pas approprié, il le leur fait comprendre en leur laissant entendre qu'il ne s'attend pas à autre chose de la part de simples aventuriers, car on ne peut leur demander d'être à la hauteur des critères habituels de bonne éducation. Si les personnages se rendent compte de sa condescendance, ils pourraient vraiment mal le prendre.

Dieter approche des soixante-dix ans et il fait bien son âge. Il porte une longue barbe et une longue chevelure blanches, avec quelques fils gris, et marche légèrement voûté. Il est vêtu d'une longue robe bleue, brodée au fil d'argent de comètes, de lunes et d'étoiles. En fait, il y a un peu trop de motifs sur ses vêtements, ce qui donne plus une impression de fouillis que de majesté.

Lieux de rencontre

Son hôtel particulier : on peut y voir une multitude d'instruments astronomiques, dont certains paraissent purement ornementaux alors que d'autres ont l'air d'être utilisés régulièrement. Le majordome porte une tenue noire et blanche très élaborée, avec une veste brodée et une fraise et il se montre d'une politesse absolument scrupuleuse avec tout le monde.

Le Collège Céleste : pour la description du Collège Céleste, reportez vous à la page 26.

Le *Bocage* : voyez la description de cet établissement dans le paragraphe consacré à Konrad Messner.

Relations

Contacts : Guillaume Deschamps, Konrad Messner, Theodora Pferig

Connaissances : personne d'intéressant pour cette histoire.

Amis : Lord Frederick

Informations

Publiques : *« Allez donc en parler à Lord Frederick. Il connaît une foule de gens et pourra très certainement vous présenter à quelqu'un susceptible de vous aider. »*

Privées : *« Lord Frederick adore qu'on lui fasse le récit de batailles contre le Chaos et il collectionne les objets liés à ce genre d'affrontements, des armes par exemple, ou d'autres choses encore. Naturellement, il ne recherche pas d'objets corrompus par le Chaos. »*

Secrètes : *« Les chambres fortes du Collège Lumineux recèlent une immense collection d'artefacts du Chaos excessivement dangereux. Toutefois, je suis absolument certain que ces objets ne présentent aucun danger tant qu'ils y restent enfermés. »*

Arguments supplémentaires

Rien d'utilisable facilement par les PJ.

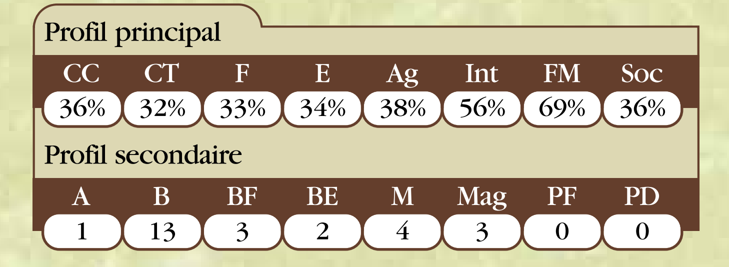


Spécial

Les PJ bénéficient dès le départ d'une recommandation auprès de Dieter, ce qui leur permet de commencer avec 2 points de négociation. En termes de jeu, cela signifie que la grande tolérance que montre celui-ci envers la mauvaise éducation permet aux PJ de conserver ces points, quelle que soit leur façon de négocier avec lui ; il est donc toujours disposé à les présenter aux gens qu'il connaît.

Gabrielle Marsner (Gabrielle)

Carrière : Maître sorcier (ex-Apprenti sorcier, ex-Compagnon sorcier)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	32%	33%	34%	38%	56%	69%	36%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	2	4	3	0	0



LA PURIFICATION DU RÉCEPTACLE CORROMPU

Type : magie occulte
Langage mystique : magick
Magie : 3
PX : 300
Ingrédients : l'artefact qui doit être purifié, huit flèches d'argent disposées autour de l'artefact et pointant sur lui, un miroir déformé qui sera brisé au coucher du soleil pendant le rituel.
Conditions : le rituel doit débuter à l'aube et se terminer à l'aube du jour suivant. Il doit avoir lieu en un endroit où les rayons du soleil levant pourront tomber directement sur l'artefact ce qui, en principe, signifie à l'extérieur.
Conséquences : en cas d'échec au jet d'incantation, le lanceur de sorts subit 1 point de Blessures par point séparant le résultat obtenu de celui qui était requis. Ceci n'intervient pas si le rituel est interrompu.
Difficulté : 18
Temps d'incantation : 24 heures
Description : ce rituel est destiné à détruire une entité du Chaos emprisonnée dans un objet. Il n'a aucun effet sur les démons qui ne sont pas liés à un artefact, ni sur les mutants, les hommes-bêtes ou les membres de cultes quels qu'ils soient. De même, il n'affecte pas les objets enchantés, à moins qu'une entité du Chaos ne soit enfermée à l'intérieur.
Pendant le déroulement du rituel, l'esprit du lanceur de sorts se trouve partiellement exposé à l'entité qui se trouve dans l'artefact. Le pouvoir du rituel limite l'action du démon, mais les visions abominables qui assaillent le lanceur de sorts affectent sa santé mentale. Celui-ci doit effectuer un test de Force Mentale toutes les trois heures, en commençant trois heures après le début du rituel. Il subit 1 point de Folie pour chaque échec.
Le premier test est **Très facile (+30%)**, puis la difficulté des tests suivants augmente d'un cran à chaque test, jusqu'aux deux derniers, effectués au bout de 21 heures d'incantation et juste avant la fin du rituel, qui sont tous les deux **Très difficiles (–30%)**. Si le lanceur subit suffisamment de points de Folie pour devenir véritablement fou, son esprit résiste jusqu'à la fin du rituel et ne cède complètement qu'après.
Si le rituel est réussi, l'entité emprisonnée est détruite lorsque les premiers rayons du soleil levant se posent sur l'artefact. L'objet semble alors vieillir de plusieurs siècles en quelques secondes et se corrode ou tombe en morceaux.

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (magie +10%, nécromancie), Connaissances générales (elfes, Empire, nains), Focalisation +10%, Fouille, Intimidation, Langage mystique (magick), Langue (classique, reikspiel), Lire/Écrire, Natation, Perception, Sens de la magie +10%
Talents : Harmonie aethyrique, Imitation, Intelligent, Magie commune (occulte), Magie mineure (*dissipation*, *manipulation distante*), Mains agiles, Méditation, Résistance aux maladies, Rituel (*purification du réceptacle corrompu*), Science de la magie (mort)
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main
Dotations : grimoire, outils d'artisans (apothicaire), deux cartes du tarot de maître Wilhelm

Caractère

Gabrielle vient tout juste d'accéder au rang de maîtresse sorcière au sein du Collège d'Améthyste. Elle aime cultiver une aura de mystère. Elle s'habille d'une ample robe pourpre, pourvue d'un profond capuchon, et se place toujours autant que possible dans la partie la plus ténébreuse d'une pièce. Ainsi, il est impossible de voir son visage dans des circonstances normales. Elle porte également des gants pourpres et fait en sorte qu'aucune partie de sa peau ne soit visible. Ceux qui la connaissent avancent l'hypothèse qu'elle se cache parce qu'elle a été abominablement défigurée et que ses études l'ont rendue presque impossible à différencier d'un cadavre. En réalité, elle est très belle et vient tout juste de passer ses vingt ans. L'une des raisons pour lesquelles elle entretient le mystère, c'est qu'elle veut éviter d'être jugée sur son aspect physique.

Lorsque les PJ ont terminé de lui poser une question, elle reste silencieuse pendant longtemps. S'ils recommencent à parler pour occuper le silence, elle les laisse faire. Quand elle se décide enfin à parler, elle le fait en prenant soin d'avoir quelque chose d'important à dire et de l'énoncer de manière à donner du poids à ses paroles.

Lieux de rencontre

Le Collège d'Améthyste : pour la description du Collège d'Améthyste, reportez-vous à la page 24.

Relations

Contacts : Elizabeth Baern

Connaissances : personne d'intéressant pour cette histoire.

Amis : Johan Schmidt

Informations

Publiques : aucune. Elle ne dit jamais rien sans une bonne raison.

Privées : aucune.

Secrètes : elle connaît le rituel de la *purification du réceptacle corrompu*, qui peut détruire l'essence d'une entité maléfique emprisonnée dans un objet. Si cela était de notoriété publique, elle deviendrait la cible d'une quantité de monstres et de cultistes infâmes. De plus, elle n'est pas absolument certaine de pouvoir le maîtriser en toute sécurité. Par conséquent, elle est plutôt réticente à l'idée d'en parler à qui que ce soit et ne le fera que si elle est fermement convaincue qu'il s'agit d'une bonne idée.

Arguments supplémentaires

Elle adore entendre dire qu'elle a la réputation d'être une puissante










et mystérieuse sorcière. Si les personnages mentionnent cela dans la conversation, ils gagnent 1 point de négociation auprès d'elle.

Les PJ obtiennent automatiquement 1 point s'ils lui expliquent pourquoi l'artefact doit être détruit.

Konrad Messner (Monseigneur Messner)

Carrière : Seigneur sorcier (ex-Apprenti sorcier, ex-Compagnon sorcier, ex-Maître sorcier)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	42%	32%	42%	45%	65%	68%	46%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	4	5	4	8	0

Compétences : Charisme +10%, Commérage, Connaissances académiques (histoire +10%, magie +20%, runes), Connaissances générales (Empire, une au choix), Équitation, Focalisation +20%, Fouille, Langage mystique (elfique mystique, démoniaque, magick), Langue (classique, eltharin, kislevien, reikspiel), Lire/Écrire +10%, Perception, Sens de la magie +20%
Talents : Calcul mental, Course à pied, Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (occulte), Magie mineure (*armure aethyrique*, *arme consacrée*, *dissipation*), Mains agiles, Méditation, Projectile puissant, Science de la magie (lumière)
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (poignard)
Dotations : collier du serpent de lumière

Caractère

Konrad est l'un des seigneurs sorciers du Collège Lumineux ; c'est également l'un des plus puissants personnages que les PJ aient jamais rencontrés. Toutefois, il est peu probable qu'il utilise ses pouvoirs au cours de l'aventure. Konrad Messner est absolument sûr de lui, de sa puissance et de sa sagesse. Cela signifie qu'il n'a aucune réticence à admettre qu'il existe des choses qu'il ne sait pas et des choses qu'il ne peut pas faire. Il s'attend à être traité avec respect par les PJ et s'ils ne le font pas, il en sera agacé, mais il les traite avec le même respect. Konrad s'intéresse à tout ; à son avis, toute connaissance peut se révéler utile à un moment ou à un autre. Il est ravi d'écouter les personnages lui parler longuement de leurs aventures et montre un réel intérêt pour leurs histoires.

Il est vêtu de la robe blanche des sorciers Lumineux et porte un collier à l'insigne du serpent de lumière. Il n'a pas de bâton ; lorsqu'il était jeune il n'en portait pas par affectation, pour se démarquer un peu du lot, et maintenant il les trouve malcommodes. Ses cheveux noirs commencent à se mêler de gris, mais il a conservé un aspect jeune et vigoureux.

Lieux de rencontre

Le Collège Lumineux : la description du Collège Lumineux se trouve en page 29.

LE TAROT DE MAÎTRE WILHELM

Maître Wilhelm est une figure mythique. D'après ce que l'on raconte, c'était un puissant sorcier humain qui maîtrisa la haute magie avant le temps de Magnus le Pieux, et même avant l'ère de Sigmar s'il faut en croire certaines légendes. On prétend qu'il aurait fabriqué de nombreux objets magiques très puissants, parmi lesquels un jeu de 78 cartes dont chacune possède un pouvoir différent. Au cours de ses aventures, Gabrielle a trouvé deux cartes, enchantées toutes les deux et toutes les deux du même style. Elle pense avoir trouvé deux des cartes du jeu de Maître Wilhelm et aimerait bien en acquérir d'autres.

Gabrielle ne porte généralement pas ses cartes sur elle. Elle préfère les laisser en sûreté dans la chambre forte du collège. Lorsqu'elle s'attend à en avoir besoin, elle les emporte, mais une rencontre avec les personnages joueurs dans un contexte social ne lui en inspirera pas l'idée.

Deux d'épées : le porteur de cette carte peut contraindre une personne à nier un événement. La cible effectue un test de Force Mentale pour résister à cette influence ; la difficulté du test dépend de la nature de l'événement en question. Si la cible est obligée de faire un effort mental important pour observer normalement ce qui se passe en réalité, le test est **Très difficile (–30%)**. En revanche, l'injonction de nier la présence d'une personne qui se trouve en face du sujet peut être surmontée par un test **Très facile (+30%)**. En cas d'échec du test, le sujet obéit à l'injonction jusqu'à ce que le porteur de la carte dirige son effet sur une autre personne. La carte ne peut affecter qu'une cible à la fois, mais il n'y a pas de limite au nombre de cibles qu'elle peut influencer chaque jour.

Cinq de bâtons : le porteur peut appliquer un bonus de +10% à n'importe quel test de compétence opposé. Toutefois, chaque fois qu'il y recours, il subit par la suite un malus de –5% à un test de compétence non opposé, car le hasard finit par se retourner contre ses entreprises. Le bonus maximal est de +10% sur un test donné, mais le MJ peut de son côté imposer l'ensemble des malus applicables au même test de compétence.

Le *Bocage* : il s'agit d'un club pour érudits et philosophes. L'endroit est décoré de teintes claires et on y voit plus de femmes de ménage que dans la plupart des clubs. On y trouve également une étonnante quantité de livres ; il y en a toujours au moins deux ou trois dans chaque pièce, ou presque, et la plupart de ces ouvrages sont consacrés à d'obscurs sujets académiques.

Relations

Contacts : Dieter Klemperer

Connaissances : Lord Frederick, Theodora Pferig

Amis : Maximilian Saer, Klara Roban, Elizabeth Baern

Adversaires : Gottri Martelpoigne. Konrad sait que le répurgateur désire le voir brûler, mais il ne sait pas exactement pourquoi.

Informations

Publiques : *« Theodora Pferig n'aime rien tant que parler de ses anciennes aventures, mais ne lui suggérez surtout pas d'en entreprendre de nouvelles. Cependant, peut-être saura-t-elle quelque chose qui puisse vous être utile. »*

Privées : rien d'intéressant.

Secrètes : l'artefact du Chaos en question se trouve bien dans les chambres fortes de la Pyramide de la Lumière et Konrad pourrait l'en faire sortir dans le but de le détruire.









Arguments supplémentaires

Aucun. Konrad n'a rien à cacher, aucune insécurité sur laquelle jouer et aucun désir qu'il ne puisse satisfaire.

Néanmoins, si les PJ apprennent que Konrad a combattu un culte dédié au démon qui les poursuit et qu'ils le mentionnent lors de leur conversation avec lui, ils gagnent 1 point.

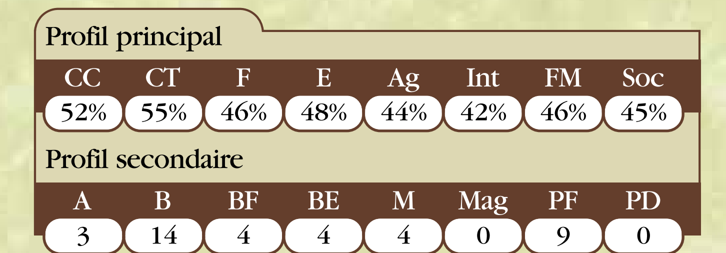
Spécial

Si les personnages disposent de suffisamment de points pour apprendre un secret, Konrad leur dit qu'il peut leur procurer l'artefact. Il le fera à deux conditions. Premièrement, les personnages doivent lui présenter quelqu'un qui le convaincra qu'ils ont les moyens de détruire l'objet. Gabrielle Marsner et Wolfgang Scheunacht peuvent tous les deux y parvenir.

Deuxièmement, les personnages doivent s'occuper de Gottri Martelpoigne, pour qu'il ne représente plus un danger. Sinon Konrad sait bien que dès que Gottri apprendra qu'il a fait sortir un artefact du Chaos de la chambre forte, le répurgateur sautera sur l'occasion pour le faire exécuter comme cultiste.

Theodora Pferig (Theodora)

Carrière : Répurgateur (ex-Chasseur de primes, ex-Chasseur de vampires)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52%	55%	46%	48%	44%	42%	46%	45%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	14	4	4	4	0	9	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (histoire, nécromancie, théologie), Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Filature +10%, Fouille +10%, Intimidation, Langue (classique, reikspiel), Perception +10%, Pistage +10%, Survie
Talents : Camouflage rural, Camouflage souterrain, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (arbalètes, armes paralysantes), Parade éclair, Résistance à la magie, Sociable, Tir en puissance, Valeureux
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : hôtel particulier

Caractère

Theodora est une répurgatrice à la retraite qui fut également autrefois chasseuse de primes et chasseuse de vampires. Elle a affronté le Chaos en plus d'occasions qu'elle ne saurait les compter et, lorsqu'elle est entrée en possession d'un important trésor, à la suite de l'une de ses aventures, elle a décidé de se retirer alors que sa santé mentale était encore intacte. Theodora n'a pas oublié son passé d'aventurière et elle traite les personnages en égaux. Elle leur sert la bière qu'elle a toujours eu l'habitude de boire, les invite à sa table et renvoie les serviteurs. Néanmoins, elle préfère raconter ses aventures d'antan plutôt que de parler des menaces du présent ; elle aimerait bien pouvoir prétendre que la menace du Chaos a pratiquement disparu.

Elle approche de la cinquantaine et, même s'il paraît évident qu'elle fut belle dans sa jeunesse, le temps et les créatures du Chaos n'ont pas été indulgents avec elle. À présent, elle dégage une impression de dignité et de détermination farouche. Elle porte des vêtements de voyage, comme ceux que portent en général les aventuriers, mais à les examiner de près, on s'aperçoit qu'ils sont faits de tissus de grand prix et ont été confectionnés par les meilleurs artisans.

Lieux de rencontre

Son hôtel particulier : la maison est décorée des trophées de sa vie d'aventure, en particulier le salon où elle reçoit les personnages. Son majordome se conduit de façon très professionnelle, car il sait qu'elle change de serviteurs très rapidement ; elle n'a pas encore pris l'habitude d'avoir du personnel sous ses ordres et elle a tendance à congédier ses domestiques pour de simples peccadilles.

Relations

Contacts : Dieter Klemperer, Klara Roban, Maximilian Saer

Connaissances : Konrad Messner

Amis : Lord Frederick

Informations

Publiques : *« Les sorciers Lumineux sont chargés de la surveillance de certains des plus dangereux artefacts du monde. Ils savent également où sont cachés d'autres artefacts, plus nombreux encore. Mais ils ne révéleront pas ce genre d'informations à n'importe qui. »*

« Elizabeth Baern est une insupportable snob qui se considère comme une sorte d'héroïne parce qu'elle a combattu les puissances des ténèbres en une occasion, il y a des années de cela. Mais enfin, si vous devez absolument lui parler, flattez-la outrageusement et n'y prêtez pas attention si elle vous traite comme des chiens. Non, je ne peux pas vous donner de recommandation. Il semblerait que mes idées soient 'au-dessus de ma condition'. »

« Monseigneur Messner, un adorateur du Chaos ? C'est ridicule. Même si je l'avais vu sacrifier des bébés de mes propres yeux, je demanderais à en avoir confirmation. Voilà des années qu'il est l'un des plus ardents adversaires des ténèbres. »

Privées : *« Maximilian Saer a eu des dizaines de liaisons, y compris avec un grand nombre de ses servantes, si ce n'est pas toutes. Mais il n'a vraiment pas envie que ça se sache. [À un personnage féminin :] Si j'étais vous, je me méfierais lorsqu'il est dans les parages. »*

« J'ai récemment entendu des rumeurs au sujet d'un groupe d'aventuriers qui auraient trouvé un rituel capable de détruire les artefacts du Chaos. L'un d'entre eux, un sorcier, a conservé le rituel, mais le groupe s'est séparé ; je pense que l'un d'eux était un elfe qui est retourné à Ulthuan. »

Secrètes : les personnages devront en dire assez long sur leurs combats à Middenheim avant que Theodora réalise que ce qu'ils disent est important. Toutefois, s'ils passent du temps à évoquer des souvenirs avec elle, vous pouvez partir du principe qu'ils lui racontent leurs aventures, à moins que les joueurs ne précisent qu'ils ne veulent pas lui en parler.

« J'ai pourchassé les membres d'un sombre culte lié à un démon qui pourrait bien être le même que le vôtre, il y a à peu près vingt ans. Konrad Messner a participé à l'affrontement final ; peut-être bien qu'il se souvient de quelque chose. »

Arguments supplémentaires

Si les PJ lui font plaisir en l'écoutant raconter ses souvenirs, ils obtiennent 1 point de négociation.









Klara Roban (Révérende)

Carrière : Prêtre consacré (ex-Initié, ex-Prêtre)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	38%	34%	36%	36%	43%	52%	57%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	4	2	4	0



Compétences : Charisme +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (droit, histoire, théologie +10%), Connaissances générales (Bretonnie, Empire, Tilée), Focalisation, Langage mystique (magick), Langue (bretonnien, classique +10%, reikspiel +10%), Lire/Écrire, Perception, Sens de la magie, Soins +10%
Talents : Acuité visuelle, Coups assommants, Éloquence, Incantation de bataille, Inspiration divine (Sigmar), Magie commune (divine), Magie mineure (*arme consacrée*), Méditation, Réflexes éclair, Sain d'esprit, Sociable
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (marteau)
Dotations : symbole religieux sigmarite

Caractère

Klara est une prêtresse consacrée de Sigmar. Elle sert son dieu avec une ferveur et un sérieux exceptionnels. Son engagement contre le Chaos est absolu et elle se montre aussi dure avec elle-même qu'avec toute autre personne. Elle ne tolérera aucun manque de respect de la part des personnages, particulièrement envers son dieu. Elle se mortifie continuellement pour ce qu'elle considère comme son unique défaillance importante : la liaison qu'elle a eue avec Maximilian Saer, il y a quelques années. Elle estime qu'elle est seule à blâmer pour cet écart de conduite et ne conserve aucune rancune envers lui. À son avis, Maximilian n'a rien fait de mal ; ce n'était pas lui qui avait des responsabilités religieuses.

Elle soutient vigoureusement tous ceux qui s'opposent au Chaos et a travaillé de nombreuses fois avec Gottri. De ce fait, elle a tendance à lui faire confiance et sait d'expérience que les gens cachent parfois de terribles secrets. Elle partage donc pour le moment les soupçons de Gottri à l'égard de Konrad Messner.

Lieux de rencontre

Le Temple de Sigmar : Klara y habite une chambre spartiate, où elle reçoit les personnages.

Relations

Contacts : Lord Frederick, Theodora Pferig

Connaissances : Gottri Martelpoigne, Maximilian Saer

Amis : aucun qui soit lié à cette histoire.

Adversaires : Konrad Messner

Informations

Publiques : *« Gottri Martelpoigne et Theodora Pferig ont tous deux combattu le Chaos pendant de nombreuses années. Ils auront probablement des informations utiles et fiables. »*

Privées : *« Lord Frederick aimerait bien avoir le courage de combattre le Chaos en personne. Il est bien dommage qu'il soit si faible, mais il est toujours prêt à soutenir ceux qui montrent suffisamment de volonté pour le faire. »*

Secrètes : *« Je crois qu'un rituel destiné à détruire des artefacts impies a été découvert récemment par une sorcière d'Améthyste. Je ne me souviens pas de son nom ; j'ai secouru l'un de ses compagnons guerriers avant qu'il ne parte aider les nains dans les montagnes. Je pense qu'il s'agissait d'une femme, sous ces grandes robes. Désolée mais je n'ai aucune idée de l'endroit où ce guerrier peut se trouver maintenant. Mais en tout cas, je suis certaine que la sorcière n'est pas partie avec lui. »*

Arguments supplémentaires

Les PJ peuvent la convaincre que Gottri se trompe au sujet de Konrad s'ils lui donnent des raisons de douter de l'histoire du répurgateur. S'ils lui apprennent que Theodora a confiance en Konrad, cela les aidera car elle a confiance en Theodora. Il est également important de lui faire prendre conscience que Gottri n'a aucune preuve. Enfin, si elle se rend compte que ses propres soupçons sont largement fondés sur la culpabilité qu'elle ressent au sujet de sa liaison amoureuse, elle sera probablement plus facile à convaincre.

Si Klara réalise que Gottri est fou, par exemple en découvrant que celui-ci est persuadé que tous les sorciers Lumineux font partie d'un culte du Chaos, elle fera le nécessaire pour le faire interner et soigner. Elle n'aura aucun problème pour y parvenir tant qu'Elizabeth Baern ne s'y oppose pas.

Si les personnages l'empêchent de commettre cette terrible erreur au sujet de Konrad Messner, elle leur livrera l'information secrète qu'elle a découverte.

Maximilian Saer (Maitre Saer)

Carrière : Marchand (ex-Bourgeois)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43%	28%	38%	36%	36%	61%	50%	51%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0



Compétences : Charisme, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Évaluation, Fouille, Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien, reikspiel) +10%, Lire/Écrire, Marchandage, Métier (marchand), Perception
Talents : Calcul mental, Dur en affaires, Intelligent, Sang-froid, Sociable
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : hôtel particulier







Caractère

Maximilian possède un goût exquis pour tout ce qui présente des qualités esthétiques. Il en a fait le fondement d'un commerce très florissant et fournit des objets d'art, de l'ameublement et des services de décoration aux classes supérieures. En matière de nourriture et de boisson, il a tout juste bon goût, tout en ayant un excellent coup d'œil pour tout ce qui concerne leur présentation.

Il est également connu comme protecteur des érudits, des jeunes sorciers et, à l'occasion, des aventuriers ; c'est pour cela qu'il fait partie du cercle de relations de Lord Frederick.

Maximilian s'attend à la plus extrême politesse de la part des personnages, mais il se conduit de façon plutôt brusque avec eux. Il ne se montre ni grossier ni blessant, car il ne se laisse jamais aller à de tels comportements, mais les personnages devraient clairement sentir qu'il estime qu'ils se situent bien au-dessous de lui sur l'échelle sociale. Il est plutôt disposé à aider ses inférieurs, mais il en attend une reconnaissance appropriée.

À moins que vous ne possédiez vous-même un goût très sûr, ne décrivez pas Maximilian ou ce qui l'entoure en détail. Au lieu de cela, contentez-vous de superlatifs tels que « à la pointe de la mode », « fabriqué de façon exquise », « des tableaux magnifiques », et ainsi de suite.

Lieux de rencontre

Son hôtel particulier : c'est un bâtiment de six étages, avec un jardin sur le toit où Maximilian reçoit quelquefois ses invités. Ses domestiques sont toutes de jolies femmes, y compris le majordome, et les belles femmes sont le thème principal de la décoration de la maison. Cependant, tout est du meilleur goût et très élégant.

Le *Bocage* : voyez la description de ce club dans le paragraphe consacré à Konrad Messner.

La Comédie Tarnhusse : Maximilian y a une loge centrale et, lors de la rencontre, il fait quelques commentaires sur la pièce de théâtre en cours, *Le Petit Prince du Kislev*. Ces commentaires sont peu flatteurs ; la pièce est nouvelle et Maximilian ne l'aime pas beaucoup.

Relations

Contacts : Lord Frederick, Theodora Pferig

Connaissances : Klara Koban

Amis : Konrad Messner

Adversaires : Elizabeth Baern ; elle essaye sans arrêt de le faire exclure socialement et il lui en veut énormément.

Informations

Publiques : *« Konrad est l'adversaire du Chaos le plus digne de confiance que je connaisse. J'ai cru comprendre que certains répurgateurs ont une dent contre lui, probablement parce qu'il est plus habile qu'ils ne le sont. Et aussi parce qu'il n'assassine pas d'innocents aussi souvent qu'eux. »*

Privées : rien d'intéressant.

Secrètes : Maximilian a eu une liaison amoureuse avec Klara Roban il y a quelques années. Il sait qu'elle se sent terriblement coupable et c'est un sujet qu'il n'aborde pas volontiers, mais il en parlera s'il est convaincu que cela a de l'importance.

Arguments supplémentaires

Maximilian a eu d'innombrables maîtresses, parmi lesquelles la quasi-totalité des domestiques qui ont servi ou servent actuellement chez lui. Il n'y a rien de criminel là-dedans, mais il n'a pas envie que cela s'ébruite ; c'est assez inélégant. Si les personnages menacent de dévoiler ses fredaines, ils perdent 1 point mais ne peuvent tomber en dessous de 1. S'ils se montrent plus subtils mais lui laissent entendre qu'ils sont au courant, ils remportent 1 point.

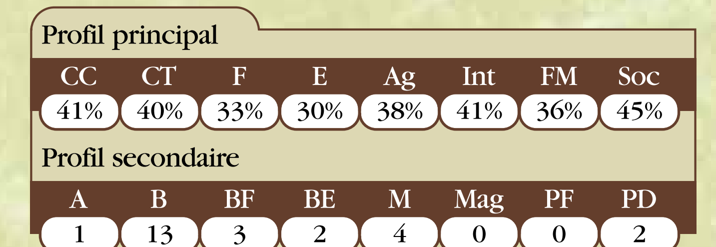
Si les personnages ne se donnent pas la peine de faire un brin de toilette avant de rendre visite à Maximilian (c'est à dire, si les joueurs ne vous disent pas qu'ils ont fait un effort), ils perdent 1 point. Vous devriez mentionner leurs vêtements de travail ou de voyage en chemin, pour donner aux joueurs qui partent du principe que leur personnage porte ses plus beaux vêtements une chance de le mentionner.

Par contre, si les PJ ont fait un effort particulier pour se présenter dans une tenue élégante, ils gagnent 1 point. Même si leur goût n'est pas à la hauteur de celui de Maximilian, il peut voir qu'ils ont fait un effort et il apprécie leur geste.

Si les personnages réussissent à lui obtenir un parrainage pour la *Gorgone*, ils obtiennent 2 points.

Johan Schmidt

Carrière : Noble
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	40%	33%	30%	38%	41%	36%	45%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	2	4	0	0	2

Compétences : Baratin, Charisme, Commandement, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire) +10%, Équitation, Expression artistique (musicien), Jeu, Langue (reikspiel +10%), Lire/Écrire, Résistance à l'alcool
Talents : Chance, Étiquette, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parades), Résistance à la magie, Tireur d'élite
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : fleuret, main gauche
Dotations : vêtements (atours de noble), bijoux pour une valeur de 33 co, cheval de selle, selle, harnais, 10 co

Note : Johan a terminé la carrière de Noble, mais il peut encore choisir le talent Éloquence.

Caractère

Johan est un jeune noble qui a trop d'argent et trop peu de responsabilités. Il en est à peu près au même niveau d'évolution que les personnages et peut faire un PJ de remplacement convenable s'il y a eu des morts. Johan est un jeune noble gâté tout à fait typique ; il s'attend toujours à ce que les choses tournent selon son bon plaisir. Mais si ce n'est pas le cas, il ne boude pas trop longtemps ou ne fait qu'une toute petite colère ; une fois l'orage passé, il se plie à la réalité, parfois en grommelant quelques récriminations. Malgré cela, il rêve de grandes aventures et adorerait accompagner les PJ. S'il ne devient pas un PJ, il démontrera rapidement qu'il n'a pas le courage nécessaire pour cette aventure.

Lieux de rencontre

L'hôtel particulier de son père : le majordome est extrêmement






condescendant avec la canaille qui se présente sans invitation et Johan est obligé de recevoir les PJ dans une toute petite pièce du deuxième étage, car son père ne l'a pas autorisé à utiliser le grand salon de réception qui se trouve au-dessus.

Le Grand Opéra : Johan a une loge située dans le tiers arrière du côté. On y donne actuellement *Marietta, la Fille de Nuln*, une célèbre tragédie, mais Johan ronchonne car il n'y a pas de danseuses dans cette pièce.

Relations

Contacts : Elizabeth Baern, Lord Frederick

Connaissances : personne d'intéressant pour cette histoire.

Amis : Gabrielle Marsner

Informations

Publiques : *« Dame Elizabeth n'aime pas les gens du peuple. C'est parce que sa famille est sur le déclin depuis plusieurs années ; elle a peur d'en faire partie un jour. »*

« Gabrielle Marsner est une sorcière d'Améthyste et, tout récemment encore, elle était aventurière. Elle n'a jamais voulu me laisser l'accompagner, même pas quand son ancien groupe s'est séparé. L'elfe est retourné à Ulthuan et leur guerrier a décidé de s'en aller aider les nains à combattre les peaux-vertes dans les montagnes. »

Privées : *« Gabrielle Marsner aime à croire qu'elle a une grande réputation de mystérieuse et puissante sorcière. Si vous lui dites que c'est ce qu'on vous a raconté, cela la mettra de très bonne humeur. Et puis c'est la vérité, c'est juste que sa réputation n'est pas encore très grande. »*

Secrètes : aucune.

Arguments supplémentaires

Si les personnages invitent Johan à les rejoindre, ils remportent 3 points. S'il devient un PJ, le joueur pourra décider de son rôle dans le groupe. Sinon, il reste amical envers les personnages si ceux-ci l'aident à rester en vie au travers des « *terribles périls de ses aventures* » (peu importe si ils courent peu de danger) et les PJ conservent les 3 points qu'ils ont acquis.

UNE OFFRE BIEN TENTANTE

Pendant que les personnages enquêtent pour retrouver l'artefact et découvrir une personne capable de le détruire, Wolfgang en profite pour leur offrir ses services. C'est là une étape décisive de son plan et il a mûrement réfléchi à la meilleure manière de s'y prendre. Voici son plan par défaut, mais vous pouvez le modifier s'il est visiblement inadapté aux personnages tels qu'ils sont joués dans votre partie. Cependant, souvenez-vous que Wolfgang ne connaît pas bien les personnages et peut commettre une erreur de jugement ; cela n'est pas gênant si les personnages, et les joueurs, ont des soupçons à son égard. Vous devez juger du moment opportun pour introduire cette offre en vous basant sur le rythme de l'aventure et sur votre connaissance de vos joueurs. Dans l'idéal, les joueurs devraient déjà avoir rendu visite à quelques personnes pour tenter de localiser l'artefact, mais ne devraient pas encore avoir découvert que Gabrielle peut le détruire. En vérité, il est sans doute préférable de faire intervenir Wolfgang avant qu'ils aient rencontré Gabrielle. Toutefois, le moment choisi peut influencer le déroulement de l'aventure. Si vous introduisez Wolfgang assez tôt, les joueurs risquent vraiment de renifler un piège, car cela court-circuite une grande partie des interactions. De cette façon, les joueurs seront probablement plus méfiants et feront enquêter leurs personnages. S'ils ont négligé les pistes fournies par le cambriolage ou ne mettent aucune énergie à les suivre, ceci pourrait se révéler une bonne option. Si vous le faites intervenir plus loin dans l'aventure, son arrivée ressemble plus à une option de secours fournie dans le scénario pour que les joueurs puissent progresser même si leur enquête ne les mène nulle part. Dans ce cas, les joueurs seront moins circonspects et auront plus tendance à accepter cette offre en se fiant aux apparences. C'est une bonne option s'ils enquêtent sur le cambriolage, car cela signifie qu'ils sont pratiquement certains de démasquer Wolfgang à un moment où un autre et cette découverte constituera un rebondissement plus spectaculaire s'ils travaillent déjà avec lui lorsqu'ils réalisent à qui ils ont affaire en réalité.

En dépit de toutes ces préparations, les joueurs n'entreront peut-être pas dans ce jeu-là. Ce n'est pas grave. Il y a de quoi s'amuser dans cette aventure, quelle que soit la façon dont ils s'en sortent avec Wolfgang.

Lorsque les personnages reviennent à leur auberge, ils y trouvent Wolfgang qui les attend et qui demande à avoir un entretien en privé avec eux. Une fois dans une chambre, le sorcier leur annonce qu'il a appris qu'ils sont à la recherche d'un artefact du Chaos et exige une explication. Il leur déclare que la seule raison pour laquelle il ne les a pas dénoncés aux répurgateurs est qu'il les a vus combattre le Chaos avec bravoure sur la route et qu'il pense qu'ils méritent une chance de s'expliquer.

Il espère bien que les PJ lui diront qu'ils recherchent cet artefact afin de le détruire. Il ne sera probablement pas déçu, car c'est certainement la plus respectable des raisons pour lesquelles quiconque voudrait retrouver un semblable objet. Cependant, si les personnages lui donnent une autre excuse, il exprime son scepticisme et insiste beaucoup pour connaître la véritable raison de leur enquête. Une fois que les PJ lui ont dit qu'ils veulent détruire l'artefact, il affecte une certaine incrédulité. « Si ce que vous me dites est vrai », leur dit-il, « alors je peux vous aider. Je connais un rituel destiné à détruire un artefact du Chaos. » Son ton leur fait clairement comprendre que s'ils refusent son offre, cela ne fera que confirmer ses craintes selon lesquelles les PJ recherchent l'artefact avec d'ignobles intentions. Les joueurs pourraient avoir des soupçons car tout cela paraît un peu trop facile. Tout va pour le mieux ; il est entièrement naturel que les personnages se montrent également méfiants devant une proposition si opportune venant de quelqu'un qu'ils connaissent à peine. D'un autre côté, ils seront peut-être ravis de toute l'aide qu'ils peuvent trouver.

Dans tous les cas, les voilà devant trois possibilités : accepter, gagner du temps ou refuser. S'ils acceptent son offre, Wolfgang les implique dans la préparation du rituel (cf. **La glorieuse et resplendissante transfiguration**, page 66). Les personnages auront encore plusieurs occasions de découvrir que Wolfgang n'est pas celui qu'il paraît être. Naturellement, les personnages peuvent aussi faire semblant d'accepter pour se donner le temps de découvrir ce qui se trame réellement.

S'ils essayent de gagner du temps, très probablement en rappelant à Wolfgang qu'ils n'ont pas encore l'artefact, il n'insiste pas trop. Il leur donne les moyens de le joindre et les avertit qu'il gardera un œil sur eux.

S'ils refusent, Wolfgang les regarde d'un air très sévère. « Pourquoi, si vous voulez vraiment détruire cet artefact, refuseriez-vous un moyen d'y parvenir ? », leur demande-t-il. C'est une question épineuse. Il pourrait valoir la peine de rappeler aux joueurs que Wolfgang est beaucoup plus puissant que leurs personnages et que s'exclamer étourdiment : « Parce que nous pensons que vous pourriez être un adorateur du Chaos », serait une très mauvaise idée. Cependant, Wolfgang ne laissera pas les choses dégénérer s'il peut l'éviter ; il n'a pas perdu tout espoir d'utiliser les personnages dans sa machination.

Si les personnages réussissent à gagner du temps, à faire détruire l'artefact par Gabrielle, puis quittent la ville sans contacter Wolfgang, il ne se fatiguera pas à les poursuivre. Il aura bien d'autres occasions d'accomplir son rituel et il ne veut pas attirer l'attention sur lui. En vérité, une fois l'artefact détruit, il n'éprouve plus aucun intérêt pour les personnages, qui auront bien du mal à le rencontrer s'ils veulent essayer.





OBTENIR L'ARTEFACT

Le but premier des PJ est de faire sortir le poignard de la chambre forte située sous le Collège Lumineux et de détruire l'entité démoniaque qu'il contient. Jusqu'à présent, l'artefact était en sécurité dans cette chambre forte, mais cela risque de changer maintenant qu'un tiers du démon a été libéré. Il y a deux manières de parvenir à ce résultat.

Quand tout est simple

Les personnages réussissent à convaincre Konrad Messner de les aider et neutralisent Gottri Martelpoigne. En tant que seigneur sorcier, Konrad a toute autorité pour retirer un objet de la chambre forte. Il invite les personnages dans ses appartements du Collège Lumineux, où il apporte le poignard. Une fois que les personnages lui ont confirmé qu'il s'agit bien de l'artefact qu'ils recherchent, il le leur confie en leur donnant la consigne très stricte de le faire détruire dans les plus brefs délais.

C'est vraiment aussi simple que cela.

Par la force

Si les PJ ne parviennent pas à neutraliser Gottri, Konrad refuse de sortir l'artefact de la chambre forte pour eux. Un tel acte mènerait à sa dénonciation comme agent de la corruption et il n'est pas convaincu par les mises en garde des personnages au sujet du pouvoir de cet artefact. Toutefois, l'entité emprisonnée s'éveille de plus en plus et son appel aux serviteurs des Puissances de la Ruine devient plus puissant. Au bout d'un certain temps, ces créatures se rassemblent et attaquent le Collège Lumineux pour délivrer l'artefact.

Combien de temps dure ce «certain temps»? Cela dépend de la progression de l'aventure. Dans l'idéal, les PJ devraient déjà avoir passé un moment à Altdorf et s'ils se sont lancés sur la piste de Carlott (cf. **Retrouver Carlott**, à partir de la page 87), il vaut mieux attendre la conclusion de cette partie de l'intrigue. En fait, si les personnages s'impliquent dans une ou plusieurs des intrigues secondaires, il vaut mieux attendre qu'ils en aient terminé ; une fois que les forces de la corruption auront frappé, l'aventure s'acheminera rapidement vers son dénouement.

Le Collège Lumineux abrite l'une des plus importantes concentrations de sorciers du Vieux Monde. Six congrégations semblables sont toutes proches, dans les autres Collèges de Magie (le Collège d'Ambre est un peu plus éloigné, à l'extérieur de la cité). Sa chambre forte a été spécialement conçue pour empêcher les forces du mal d'atteindre les artefacts qui s'y trouvent. Dans des circonstances normales, les attaquants n'auraient aucune chance. Hélas, il ne s'agit pas de circonstances normales. Suite à la Tempête du Chaos, de nombreux sorciers ont quitté les collèges et, de ce fait, leurs défenses sont moins puissantes qu'elles ne pourraient l'être. En outre, grâce à la dispersion des immondes armées du mal, de nombreuses recrues potentielles se trouvent suffisamment près pour entendre l'appel de l'artefact.

Sortie des forêts et des cavernes, guidée par l'appel du démon, une petite armée s'est glissée dans la ville pour se cacher dans les égouts et les venelles sombres. Celle-ci se lance à l'attaque. Si les personnages fouillent les égouts et les ruelles pendant les quelques jours qui précèdent l'assaut, vous pouvez mettre en place une ou deux escarmouches contre des mutants ou des hommes-bêtes qui présageront de l'attaque finale.

Une attaque en force contre le Collège Lumineux attire rapidement l'attention et les personnages se précipitent à la rescousse (faites en sorte que l'attaque se déclenche lorsqu'ils ne seront pas occupés ailleurs ; c'est une autre bonne raison pour attendre que toutes les






autres intrigues aient abouti). Lorsqu'ils arrivent sur les lieux, les sorciers sont déjà en train d'éliminer les derniers attaquants, mais l'ennemi a réussi à pénétrer la chambre forte. Guidés par le destin, les personnages tombent nez à nez avec le groupe qui s'est emparé de la dague.

Le groupe des pillards est composé d'hommes-bêtes, menés par un puissant chef qui combat avec le poignard. En plus du chef, il y a trois hommes-bêtes pour deux PJ. En temps normal, les personnages seraient dans un sérieux pétrin, mais ces opposants ont déjà été blessés; les profils ci-dessous reflètent leur état au moment du combat.

~ LE PORTEUR DU POIGNARD ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
80%	25%	50%	60%	35%	25%	25%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	9 (18)	5	6	5	0	0	0

Compétences: Déplacement silencieux, Dissimulation, Esquive, Filature, Intimidation, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie
Talents: Camouflage rural, Coups précis, Coups puissants, Menaçant, Sens aiguisés
Règles spéciales:
• *Mutations du Chaos*: jambes et cornes animales.
• *Silencieux comme les animaux des bois*: les hommes-bêtes sont naturellement furtifs et la plupart sont également des chasseurs et des pisteurs très expérimentés. Ils bénéficient de +20% aux tests de Déplacement silencieux et de +10% aux tests de Dissimulation.
Armure: armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir), poignard de Yul K'chaum
Points d'Armure: tête 2, bras 3, corps 5, jambes 2
Armes: poignard de Yul K'chaum (dégâts BF+4, perforant), cornes (dégâts BF–1), bouclier

Note: les effets du poignard sont inclus dans le profil détaillé ci-dessus. La valeur totale de points de Blessures de l'homme-bête est de 18, ce qu'il est utile de savoir car le poignard le soigne s'il tue quelqu'un.

Cet homme-bête possède une tête de loup dotée de cornes de taureau. Il a aussi des jambes et des pattes de chien.

~ LES HOMMES-BÊTES ORDINAIRES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	25%	35%	45%	35%	25%	25%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	5	3	4	5	0	0	0

Compétences: Déplacement silencieux, Dissimulation, Filature, Intimidation, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie
Talents: Camouflage rural, Menaçant, Sens aiguisés
Règles spéciales:
• *Mutation du Chaos*: jambes et cornes animales.
• *Silencieux comme les animaux des bois*: les hommes-bêtes sont naturellement furtifs et la plupart sont également des chasseurs et des pisteurs très expérimentés. Ils bénéficient de +20% aux tests de Déplacement silencieux et de +10% aux tests de Dissimulation.
Armure: armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure: tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes: arme à une main, cornes (dégâts BF–1), bouclier

Note: les autres hommes-bêtes présentent une grande variété d'apparences: des têtes de cerf, de chèvre, de porc, d'ours, de sanglier et de loup.

Même si les adversaires sont blessés, il s'agit tout de même d'un combat très rude et les personnages pourraient mourir ou au moins être obligés d'utiliser leurs points de Destin. Cela n'est pas un problème; les personnages ont échoué dans les débuts de cette aventure et cet épisode est donc censé être difficile pour eux.

Si les PJ tuent les hommes-bêtes, ils peuvent prendre le poignard. Souvenez-vous que celui-ci est éveillé, que les yeux de sa garde brillent d'une lueur rouge et que tous les personnages qui le touchent l'entendent chuchoter. Presque immédiatement, les PJ se retrouvent face à un groupe de sorciers Lumineux. Les sorciers font une courte pause, examinant les hommes-bêtes morts et les individus qui se sont emparé d'un artefact impie. Au moment où ils semblent prêts à attaquer, Konrad Messner arrive sur les lieux.

> ***«Attendez! Ces gens sont nos alliés. Laissez-moi m'occuper d'eux.» Les sorciers obéissent sans discuter aux ordres du seigneur sorcier et laissent Konrad prendre la situation en main.***
>
> ***«On dirait que cet artefact est plus dangereux que je ne le pensais. Il est clair que nous devons faire en sorte de le détruire. Je vous suggère de vous en occuper immédiatement avant qu'il puisse attirer de nouvelles forces à son secours. Mais je crains de devoir aider à traquer le reste des attaquants, vous allez donc devoir vous débrouiller seuls. Je vous conseille vivement de vous dépêcher!»***

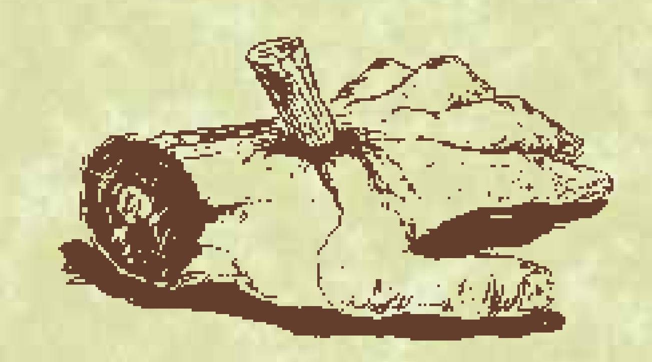
Si les personnages écoutent son conseil, le sorcier vers lequel ils désirent se tourner pour obtenir de l'aide est disponible immédiatement et le rituel peut commencer au plus vite.

Si les personnages sont vaincus, ceux qui ont utilisé des points de Destin pour éviter la mort se réveillent dans une chambre du Collège Lumineux. Konrad Messner, hagard, veille sur eux.

> ***«Bien. Vous êtes réveillés. Je crains que vous ne puissiez prendre le temps de récupérer. Le poignard doit être détruit dès que possible; il continue d'appeler d'infâmes créatures à lui. Je suis obligé de rester ici pour aider à la défense du collège; prenez le poignard et détruisez-le aussi vite que possible.»***

Il tend une boîte aux personnages. Les vétérans des *Cendres de Middenheim* voudront probablement vérifier pour s'assurer que le poignard est bien à l'intérieur; il y est.

Comme il est précisé plus haut, le sorcier qu'ils choisissent est disponible. Les PJ ont été soignés au Collège Lumineux, mais ils ne sont pas entièrement guéris; chacun d'eux se trouve à la moitié de sa valeur initiale de points de Blessures.








LA DESTRUCTION DE L'ARTEFACT

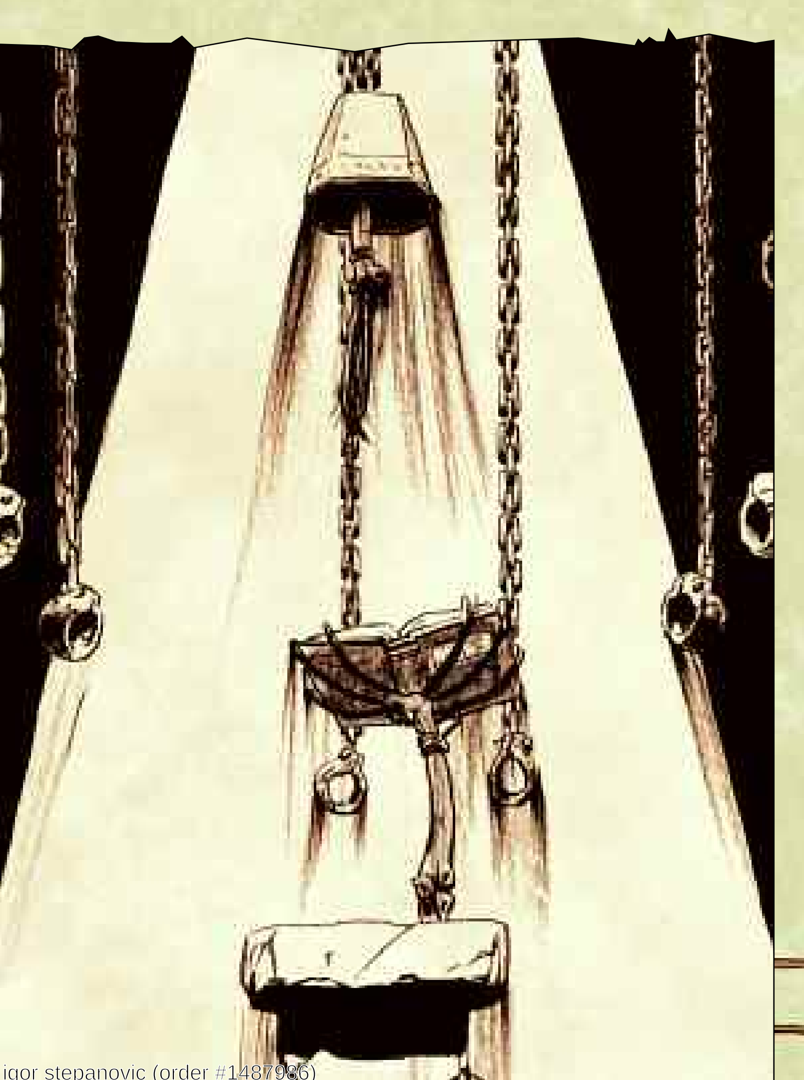
Les personnages disposent de trois possibilités pour détruire le fragment de Xathrodox l'Incarnat qui est emprisonné dans le poignard. *La glorieuse et resplendissante transfiguration* est un piège destiné à déchaîner une puissance du Chaos sur le monde. Toutefois, Wolfgang transfiguré est tout de même plus faible que le démon ne le serait, ce qui ne constitue pas un échec complet pour les personnages. *La purification du réceptacle corrompu* détruit le fragment démoniaque sans danger pour les personnages, mais Gabrielle Marsner risque sa santé mentale dans l'expérience. C'est, à l'évidence, la meilleure solution, mais elle n'est disponible que si les PJ trouvent Gabrielle et qu'ils réussissent à la convaincre de les aider. Enfin, l'*incarnation du désincarné* permet également la destruction complète de l'entité, mais elle exige le sacrifice de l'un des personnages, au moins. C'est le dernier recours.

La glorieuse et resplendissante transfiguration

Le pronostic n'est vraiment pas très brillant pour les personnages s'ils laissent Wolfgang accomplir ce rituel; voyez les détails qui s'y rapportent page 41 pour en connaître les raisons. Néanmoins, si le rituel est réussi, l'artefact est détruit, ce qui signifie que le volet final de la trilogie peut se dérouler comme prévu.

On attire les pigeons

Wolfgang explique qu'il a besoin d'un certain nombre d'assistants pour son rituel et il se trouve que les personnages sont justement le nombre requis. Il leur dit qu'il va s'occuper de rassembler les éléments dont il aura besoin; toutefois, il leur demandera peut-être de l'aide à un moment ou un autre. Une fois qu'ils auront l'artefact, ils devront le contacter immédiatement.



Les ingrédients ordinaires requis pour le rituel sont assez faciles à se procurer. Toutefois, comme la cloche est terminée à un moment qui n'est pas pratique pour lui, Wolfgang demande aux PJ d'aller la chercher et de l'apporter sur le site choisi pour l'accomplissement du rituel. Cette mission est essentielle, car elle fournit des indices sur la véritable nature du sorcier (pour plus de détails, reportez-vous à la page 75).

La célébration du rituel

Wolfgang a choisi de procéder au rituel dans le sous-sol de sa maison, où il a assassiné huit personnes et fabriqué des chandelles à partir de leurs cadavres. Il ne reste toutefois aucun signe visible de ces activités lorsque les personnages y arrivent. Au lieu de cela, une petite table de pierre est dressée au centre de la pièce, entourée par des jeux de chaînes disposés en cercle. Il y a un jeu de menottes pour chaque participant, Wolfgang y compris, et chaque jeu est composé de quatre chaînes équipées de bracelets pour les chevilles et les poignets. Wolfgang leur explique que les participants doivent être enchaînés pour que le rituel puisse fonctionner. Chaque jeu de menottes est pourvu d'une chaîne supplémentaire reliée à un anneau scellé dans le sol. Les chaînes des chevilles sont assez courtes mais celles qui entravent les bras sont plus longues et autorisent une certaine liberté de mouvement.

L'un des jeux de menottes est installé devant un lutrin sur lequel se trouve le texte du rituel. Les huit chandelles sont disposées en cercle sur le pourtour de la pièce et la cloche est suspendue au-dessus de la table installée au centre. Wolfgang leur donne l'instruction de déposer l'artefact sur la table.

Wolfgang s'enchaîne comme tout le monde au début du rituel. Cependant, ses menottes sont truquées pour pouvoir se détacher facilement alors que celles des personnages sont tout à fait normales. Le rituel exige que les sacrifiés soient consentants, mais seulement au début, et Wolfgang s'inquiète de ce qui pourrait arriver si les personnages comprennent ce qui se passe pendant son déroulement, ce qui assez peu probable mais tout de même possible.

Le rituel est conçu pour duper les victimes sacrificielles, ainsi il ne se présente pas de façon évidente comme un acte de magie blasphématoire. Le maître de jeu doit effectuer un test de **Connaissances académiques (magie) Assez difficile (–10%)** pour chaque personnage possédant Langage mystique (démoniaque) et Langage mystique (magick). Si le test est réussi, le personnage réalise que, bien que le célébrant semble utiliser le magick pour accomplir le rite, il s'agit en fait d'une version du langage démoniaque et qu'il est en train d'invoquer de sombres puissances. Si un personnage ne possède que le Langage mystique (magick), le maître de jeu doit effectuer un test de **langage mystique (magick) Très difficile (–30%)**. Si ce test est réussi, le personnage se rend compte que le rituel n'est pas célébré en magick, mais il ne sait pas de quel langage mystique il s'agit. Cependant, la plupart des personnages peuvent probablement le deviner; personne n'essayerait de déguiser de l'elfique mystique en magick pour accomplir un rituel.

Si ces tests sont manqués ou que les personnages ne possèdent pas les connaissances nécessaires pour pouvoir les tenter, le rituel s'accomplit jusqu'au bout. Ceci ne se révélera pas forcément fatal pour les personnages ou pour le déroulement de la trilogie et vous pouvez laisser les choses se faire.

Après environ sept heures de rituel, Wolfgang se débarrasse de ses menottes et se dirige vers chacune des chandelles devant lesquelles il effectue diverses actions en revenant faire sonner la cloche entre chaque chandelle. Les personnages vont rapidement s'apercevoir qu'ils ne peuvent pas se libérer de leurs menottes aussi simplement que Wolfgang vient de le faire.

La profanation

Si les personnages ne font rien, l'apogée du rituel intervient lorsque Wolfgang se saisit du poignard et le plonge dans sa propre poitrine.

Le sang ne coule pas. Au lieu de cela, le poignard semble se fondre dans le corps du sorcier. Les personnages sentent qu'une partie de leur âme leur est arrachée pour être drainée par le sorcier. Sous leurs yeux, Wolfgang se métamorphose en un monstrueux démon ailé qui éclate de rire tandis qu'ils sombrent dans l'inconscience.

Les personnages se réveillent plusieurs heures plus tard, affaiblis et certainement fous, mais toujours dans le sous-sol. Wolfgang est parti depuis longtemps et ils doivent se délivrer de leurs chaînes.

Si les personnages se rendent compte que Wolfgang est en train d'accomplir un rituel du Chaos, ils vont vouloir l'arrêter. Les chaînes entravent énormément leurs mouvements mais Wolfgang ne peut rien faire pour les en empêcher ; il doit se concentrer sur le rituel. C'est évidemment la raison pour laquelle il a pris soin d'enchaîner les personnages.

Comment interrompre le rituel

Il existe plusieurs manière d'interrompre le rituel. On peut y parvenir en éteignant ou en faisant basculer l'une des chandelles, ou encore en faisant sonner la cloche au mauvais moment. Il est possible d'empoigner Wolfgang pour le jeter au sol, ce qui brisera sa concentration. Si les personnages réussissent à ôter leurs chaînes ou même à retirer l'un des anneaux, il leur sera facile d'arrêter le rituel. Wolfgang ne peut rien faire pour les en empêcher sans l'interrompre lui-même, mais les personnages verront ses yeux pleins d'effroi lorsqu'ils commenceront à vouloir intervenir.

Il n'est pas si facile de se débarrasser des chaînes. Si l'un des personnages possède des outils de crochetage, un test de Crochetage lui permet d'ouvrir ses menottes et d'agir en toute liberté. Sinon, le point faible de ces entraves est l'anneau qui les retient au sol. Le parquet est posé sur un sol de terre battue et la pointe qui maintient l'anneau traverse les planches pour se planter dans le sol en dessous. Un personnage suffisamment fort peut arriver à arracher l'anneau du sol en réussissant **un test de Force Très difficile (–30%)**. En cas d'échec, le personnage n'est tout simplement pas assez fort et ne peut renouveler sa tentative.

Même si les personnages se révèlent incapables de s'évader, tout n'est pas perdu. Ils peuvent tout de même bouger les mains et les bras assez librement et peuvent sortir des objets de leurs poches ou de leurs besaces. Ils peuvent même tirer une dague d'une botte, car rien ne les empêche de se pencher.

Pour lancer un objet afin de faire sonner la cloche ou d'éteindre une chandelle, il faut effectuer un test de Capacité de Tir. Il est **Assez difficile (–10%)** de toucher la cloche ; celle-ci ne bouge pas, mais les chaînes gênent les mouvements des personnages. Il est **Très difficile (–30%)** de toucher une chandelle avec suffisamment de précision pour l'éteindre ou la faire basculer, à cause de la petite taille de la cible. Les personnages peuvent également tenter de lancer des objets sur Wolfgang. C'est **Difficile (–20%)** car il se déplace. Si l'objet ne lui cause aucune Blessure, Wolfgang reste concentré et le rituel se poursuit. Si l'objet lui inflige au moins une Blessure, il doit réussir un test de Focalisation et obtenir un succès égal au nombre de Blessures qu'il a subies à la suite de ce coup. Un coup critique rompt automatiquement sa concentration.

Les personnages ne réussiront peut-être pas du premier coup, mais ils peuvent continuer tant qu'ils ont des munitions. Ce passage demande à être géré avec attention ; il pourrait tourner au ridicule si les personnages se mettent à jeter tout ce qui leur tombe sous la main sur toutes sortes de cibles. Pour éviter cela, vous devriez essayer de leur donner un sentiment d'urgence à mesure que leurs tentatives échouent tandis que le rituel approche de sa conclusion et qu'ils commencent à manquer de projectiles.

N'importe quel personnage peut saboter le rituel en utilisant un point de Destin. Si l'un des joueurs y pense, il se trouve que l'anneau qui retient ses chaînes était mal fixé et que les efforts du personnage pour faire autre chose ont fini par l'arracher. Il est à présent facile d'arrêter Wolfgang.

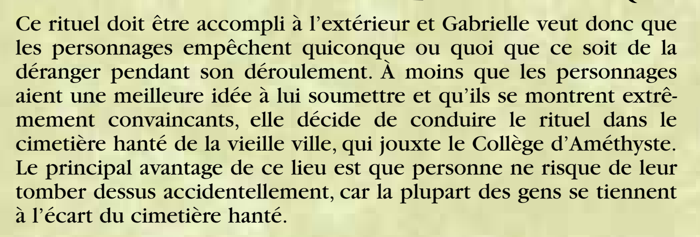
Si les personnages interrompent le rituel, le visage de Wolfgang se tord dans une expression d'horreur, puis le sorcier semble se dissoudre en un essaim d'insectes répugnants qui se précipitent vers le poignard pour y disparaître, absorbés. Tous les personnages qui assistent à ce spectacle sont frappés de 1 point de Folie.

On recolle les morceaux

Après le trépas de Wolfgang, les personnages disposent de tout le temps qu'ils désirent pour se libérer de leurs chaînes. Si toutes leurs autres tentatives échouent, ils peuvent arracher les anneaux du sol, même si cela leur prend plusieurs heures. Une fois qu'ils peuvent se déplacer librement, ils trouveront facilement les clés des menottes, pendues à un crochet à l'extérieur de la porte du sous-sol. Mais, même s'ils se trouvent dans une meilleure position qu'ils ne le seraient si le rituel avait été accompli, les personnages ont tout de même de graves soucis.

Le plus évident est que l'artefact n'a pas été détruit. Pour ne rien arranger, il est devenu plus puissant et s'il tombe entre les mains d'un culte du Chaos, les conséquences en seront plus graves encore. Konrad sera furieux s'il apprend que l'artefact n'a pas été détruit et il insistera probablement pour que celui-ci réintègre immédiatement la chambre forte du collège.

De plus, Wolfgang vient de mourir au cours d'un rituel clandestin dans lequel étaient impliqués un artefact du Chaos et les personnages. Comme personne ne sait que Wolfgang était un adorateur du mal, les PJ devraient comprendre que les événements ne les montrent pas sous un jour bien favorable. Pour des raisons évidentes, Wolfgang n'a pas crié sur les toits qu'il s'apprêtait à conduire ce rituel, si bien que si les personnages se montrent discrets eux aussi, ils pourront peut-être s'enfuir en catimini, sans laisser d'indice permettant de les relier à cet événement. Mais si quelqu'un d'autre est au courant, ils pourraient bien se voir obligés de fournir quelques explications à certains répurgateurs.



La purification du réceptacle corrompu

Ce rituel doit être accompli à l'extérieur et Gabrielle veut donc que les personnages empêchent quiconque ou quoi que ce soit de la déranger pendant son déroulement. À moins que les personnages aient une meilleure idée à lui soumettre et qu'ils se montrent extrêmement convaincants, elle décide de conduire le rituel dans le cimetière hanté de la vieille ville, qui jouxte le Collège d'Améthyste. Le principal avantage de ce lieu est que personne ne risque de leur tomber dessus accidentellement, car la plupart des gens se tiennent à l'écart du cimetière hanté.

Ici, la destruction de l'artefact ne représente pas nécessairement le point culminant de l'aventure. En vérité, comme les personnages sont essentiellement spectateurs lors de ce rituel, il est même préférable que cela ne le soit pas. Si les personnages ont déjà connu un moment de triomphe, par exemple au cours de la palpitante confrontation contre Wolfgang Scheunacht, ou encore s'ils sont bien partis pour connaître un tel moment, cet épisode peut simplement constituer la conclusion de l'une des intrigues des *Tours d'Altdorf*. Dans ce cas, si les personnages ont bien progressé jusque-là et que le rituel se déroule sans anicroches, vous pouvez juste leur décrire l'ennui de monter la garde pendant un jour et une nuit, ainsi que le moment suprême, à l'aube, lorsque le poignard tombe finalement en poussière et disparaît.

Cependant, les fragments emprisonnés de Xathrodox l'Incarnat sont l'élément central de cette trilogie et vous souhaiterez peut-être rendre cette conclusion un peu plus spectaculaire. L'un des moyens d'y parvenir est de dépeindre la conclusion du rituel avec panache, de manière à montrer Gabrielle luttant contre un démon ectoplasmique qui brûle aux premiers rayons du soleil levant, resplendissant d'une lumière surnaturelle. L'essentiel dans ce cas est d'assurer un succès



sans risque aux personnages (qui l'auront bien mérité) et c'est pour cette raison qu'il n'y a pas grand-chose à faire pour eux. Toutefois, si vous pensez que vos joueurs se sentiront floués s'ils ne participent pas à une bataille décisive, vous disposez de quelques options.

L'appel bestial

Premièrement, si les personnages sont entrés en possession du poignard par la force (cf. page 64), les immondes créatures appelées par l'artefact viennent à son secours. Utilisez les profils des hommes-bêtes ordinaires de ce chapitre et lancez plusieurs vagues d'assaut contre les PJ. Si nécessaire, les attaquants peuvent être déjà blessés et devraient se trouver en infériorité numérique pour assurer la victoire aux personnages. Donnez-leur l'occasion d'organiser des embuscades en faisant en sorte que leurs ennemis se déplacent maladroitement parmi les tombes, et ainsi de suite. Le but de ces attaques est de mettre l'accent sur le fait que le poignard continue d'exercer son influence maléfique, pas de tuer les PJ.

Des visiteurs inattendus

Deuxièmement, si les PJ ne se sont pas occupés des attaques de Carlott, l'instant pourrait se révéler propice à l'attaque des mutants (cf. page 84). Dans le cimetière, leur stratégie sera légèrement différente de celle qu'ils utilisent au marché, mais il existe suffisamment de similitudes pour pouvoir jouer cette partie avec très peu de modifications.

L'ectoplasme démoniaque

Enfin, le démon à moitié matérialisé pourrait bien ne pas être si ectoplasmique que cela et tenter de drainer l'énergie des personnages pour s'alimenter durant sa confrontation contre Gabrielle. Utilisez le profil du démon gardien du sanctuaire secret de Wolfgang Scheunacht (cf. page 77), mais sans son attaque spéciale. La bataille reste relativement facile, mais les PJ auront ainsi l'occasion d'exprimer leur combativité.

L'incarnation du désincarné

Ce rituel ne constitue pas le meilleur moyen d'anéantir l'entité, mais au moins a-t-il le mérite de la détruire convenablement, sans donner naissance à un nouveau monstre du Chaos. Guillaume explique en détail en quoi consiste ce rituel avant d'accepter de l'accomplir. Les personnages et les joueurs doivent bien comprendre que la victime sacrificielle mourra, que l'opération soit réussie ou non, et qu'il existe une possibilité non négligeable pour que d'autres personnages soient tués pendant le combat. Le sacrifié ne peut utiliser de point de Destin pour survivre ; ce rituel se solde par une mort certaine pour l'un des personnages. En revanche, les autres personnages tués au cours du combat peuvent utiliser un point de Destin.

Si les personnages n'ont trouvé aucun autre moyen d'anéantir le démon, Guillaume se fait prêter la glacière qui se trouve dans le parc du domaine de Lord Frederick pour y conduire le rituel, afin de s'assurer que le volontaire ne pourra pas s'échapper une fois métamorphosé. Une glacière est une petite bâtisse où l'on conserve de la glace tout au long de l'été, ce qui permet à son propriétaire d'avoir des boissons fraîches à volonté. La glacière est creusée dans le sol et elle est fermée par une toute petite porte très épaisse, pour empêcher la chaleur de l'extérieur de faire fondre la glace. Par conséquent, il est impossible de s'évader d'une glacière simplement par la force. La glacière de Lord Frederick fait 12 mètres (6 cases) de long sur 6 mètres (3 cases) de large. Elle est très grande et Lord Frederick reconnaît qu'il ne sait pas pourquoi son grand-père a fait construire une glacière aussi grande. Cependant, dans le cas qui nous occupe, elle est bien pratique.

Guillaume précise bien qu'il ne s'interrompra pas pendant le déroulement du rituel, à moins que tous les personnages ne soient hors de combat, car il ne veut pas devoir sacrifier plus d'une personne pour détruire cette entité.






POUR REMPLACER CELUI QUI S'EST SACRIFIÉ

Si le joueur qui a sacrifié son personnage n'a pas envie d'en créer un nouveau en repartant de zéro, vous pouvez attribuer deux points de Destin de plus à Johan Schmidt (cf. page 62) et suffisamment de promotions supplémentaires pour l'amener au niveau des autres PJ. Il vaudrait sans doute mieux que Gabrielle Marsner ne parle pas de son rituel à ce moment-là ; les joueurs se sentiraient sûrement très bêtes.

Quoi qu'il en soit, le nouveau PJ peut leur être présenté par Lord Frederick qui connaît certainement suffisamment de gens pour rendre la chose plausible.

La première chose à faire est de choisir celui ou celle qui se sacrifiera. Laissez les joueurs en décider sans intervenir. Le joueur qui sacrifiera son personnage devra en créer un nouveau, du même niveau que les survivants, mais avec un bonus de deux points de Destin ; néanmoins n'en dites rien aux joueurs.

Le rituel s'accomplit suivant sa description et les personnages restants se retrouvent pris au piège dans une pièce de 4,50 mètres sur 6 en compagnie d'une créature de cauchemar. Si vous savez pouvoir faire confiance au joueur auquel appartient le personnage sacrifié, vous pouvez le laisser contrôler le démon que celui-ci est devenu. Il n'a aucun souvenir de son ancienne vie ; son seul désir est de massacrer les autres et de s'enfuir.

Si les personnages en sont réduits à recourir à cette solution désespérée, il serait bon qu'ils réussissent, mais le démon peut très bien ne tomber que sous le dernier coup du dernier personnage restant qui, mourant, utilise un point de Destin pour survivre. Les PJ qui ne possèdent plus de points de Destin peuvent tout à fait se faire tuer au cours de ce combat, tout comme la victime sacrificielle, et tant pis s'il en va ainsi. Les personnages qui utilisent un point de Destin devraient tout de même se trouver dans l'incapacité de combattre. Et si vous manipulez les jets de dés, ce devrait être uniquement pour vous assurer que le dernier personnage resté debout réussira à abattre le démon, éventuellement grâce à une ultime estocade désespérée après avoir utilisé un point de Destin pour éviter la mort.

N'oubliez pas que si les personnages en sont arrivés là, c'est qu'ils ont échoué au début de l'aventure ; les choses doivent forcément mal se passer pour eux.

Le sacrifice

Voici les caractéristiques de la victime sacrificielle après sa métamorphose. Utilisez les chiffres du premier tableau si les personnages font exécuter ce rituel avant que l'essence de Wolfgang n'ait été absorbée par le poignard. En revanche, si la puissance de Wolfgang est venue s'ajouter à celle du démon, utilisez le second tableau.

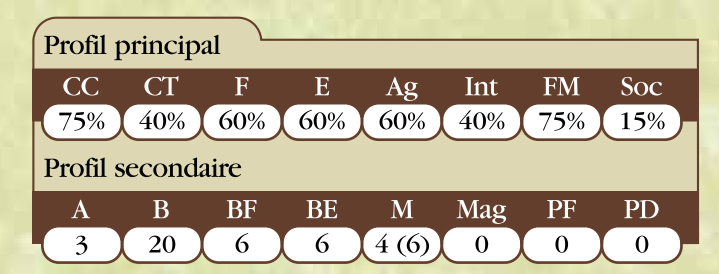
~ LE DÉMON DU SACRIFICE ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
60%	40%	45%	45%	50%	35%	50%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	4 (6)	0	0	0


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
75%	40%	60%	60%	60%	40%	75%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	20	6	6	4 (6)	0	0	0

Compétences : Esquive, Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Coups puissants, Écailles, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne, Vol
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : griffes



– CHAPITRE IV –
L'OMBRE DE LA FLAMME

Ce chapitre traite de toutes les investigations liées à Wolfgang Scheunacht. Cependant, les personnages ne se rendront peut-être pas immédiatement compte de ce qui se passe, particulièrement s'ils entament leur enquête en réponse au cambriolage. Toute cette partie du scénario est entièrement optionnelle : les personnages peuvent très bien trouver l'artefact, le détruire et passer au troisième volet de la trilogie sans l'avoir terminée.

Il y a trois manières de démarrer cette enquête. Dans le premier cas, le plus plausible, les personnages tentent de retrouver celui qui a cambriolé leurs chambres peu après leur arrivée à Altdorf (cf. **Le cambriolage**, ci-dessous). Dans le second cas, Wolfgang leur propose de les aider à détruire l'artefact et ceci éveille leur méfiance à tel point qu'ils décident d'en apprendre un peu plus à son sujet (cf. **À la pêche renseignements**, page 74). Quant à la troisième éventualité, il s'agit de la cloche que le sorcier leur demande d'aller chercher pour lui. L'artisan qui l'a fabriquée et l'aspect de l'objet lui-même devraient susciter leurs soupçons (cf. **La cloche**, page 75).

Wolfgang possède un sanctuaire secret, dédié au Chaos, dans la forteresse impériale. Si les personnages mènent une enquête, ils peuvent aboutir dès le début à cet endroit, mais ils ont besoin de l'aide de Lord Frederick pour y pénétrer. Sans lui, ils ne pourront dépasser le grand hall d'accueil. Une fois dans le sanctuaire, ils découvrent les preuves de la corruption de Wolfgang et doivent rapidement affronter le sorcier lui-même, dans une bataille spectaculaire au cours de laquelle ils auront de grandes chances de vaincre l'homme corrompu (cf. **Le sanctuaire secret**, page 76).

LE CAMBRIOLAGE

Lorsque Wolfgang rencontre les personnages pour la première fois, il est convaincu que ceux-ci sont en possession d'un artefact du Chaos ; ainsi, dès leur arrivée à Altdorf, il engage un sbire pour le leur voler. Il n'est pas persuadé que les personnages transportent cet objet sur eux, il envoie donc son homme de main à leur logement. Lorsque celui-ci fait chou blanc, Wolfgang décide de ne pas tenter de les cambrioler lui-même mais plutôt d'essayer de les attirer dans ses machinations.

Pour les personnages, il devient rapidement évident que celui qui se trouve derrière ce cambriolage est animé d'un intérêt très malsain pour ce qui touche au Chaos et qu'il s'agit presque certainement d'un membre d'un culte. Mais l'individu a habilement réussi à brouiller les pistes. Peut-être ont-ils des soupçons, mais ils ne découvrent aucune preuve tangible.

La scène du crime



À la fin de leur première journée à Altdorf, les personnages reviennent à leurs chambres pour découvrir qu'elles ont été fouillées de fond en comble. Leurs possessions sont éparpillées et les meubles ont même été retournés.

Il leur faut deux ou trois heures pour tout ranger, vérifier leur matériel et découvrir s'ils ont été volés. S'ils avaient laissé de l'argent dans leurs chambres, celui-ci a disparu, ainsi que tout objet qui pouvait ressembler de près ou de loin à un artefact du Chaos ; il est cependant possible que les personnages ne possèdent rien de ce genre. À part ça, tout est là, y compris les objets de valeur. Même les bijoux sont toujours là.




Comme les personnages séjournent très probablement dans une auberge, ils vont certainement se demander pourquoi le patron n'a rien remarqué. Ils apprennent qu'il y a eu une grosse bagarre dans l'auberge en milieu de journée et que le personnel au grand complet a passé un bon moment à calmer les esprits. En regardant autour d'eux, les PJ peuvent encore voir les traces de cette empoignade. L'aubergiste peut leur décrire les deux individus qui paraissent avoir été à l'origine de cette éruption de violence ; ils n'étaient jamais venus avant (et ils ne seront plus jamais autorisés à entrer).

Le premier était un nain à la tête entièrement rasée et tatouée d'une grande hache de guerre sur le sommet du crâne. L'autre était un humain, très grand et gros, dont l'embonpoint cachait apparemment autant de muscle que de graisse. L'humain avait de longs cheveux, une barbe fournie et vaguement l'allure d'un Norse. Il portait également une cicatrice très remarquable tout le long du bras droit. Les membres du personnel n'ont pas entendu leurs noms, mais ils font remarquer que si ces deux-là avaient été engagés pour créer une diversion, ils n'auraient sûrement pas donné leur vrai nom. L'aubergiste les a jetés dehors avec l'ordre de ne jamais revenir ; il ne s'est pas donné la peine de regarder dans quelle direction ils s'en allaient.

Des professionnels de la diversion

Le nain et l'humain sont relativement faciles trouver. Ils se font remarquer presque partout, même à Altdorf, car ils passent le plus clair de leur temps ensemble, à s'enivrer et à chercher la bagarre. Ils n'ont pas suffisamment d'amis pour que ceux qui les cherchent récoltent de fausses informations, mais les personnages peuvent tout aussi bien tomber sur des individus avides d'assister à un combat entre eux et ces deux malandrins.

Pour commencer, ils doivent se renseigner autour de l'auberge. Toutes les personnes qui se trouvaient dans les parages au moment des faits peuvent leur indiquer la bonne direction, vers le Reik et son labyrinthe d'îles. Les personnages suivent alors la piste en posant des questions aux intersections. Vous pouvez vraiment en rajouter si vos joueurs apprécient ce genre de choses et que vous vous sentez à l'aise pour improviser toutes sortes de PNJ, ou bien passer rapidement sur cette recherche ; les personnages ne courent aucun risque d'échec à ce stade.

La piste les amène à une taverne, la *Barrique Fendue*, dont la clientèle est surtout constituée de charretiers et de travailleurs du même genre. Elle occupe le rez-de-chaussée d'un immeuble de six étages et n'a qu'une grande salle commune ; le bar se trouve en face de la porte. Il y a deux cheminées, chacune à une extrémité de la pièce. Les murs ont été bien restaurés, mais les volets et les portes sont de guingois et paraissent avoir été remis en place un nombre incalculable de fois. L'ameublement est essentiellement constitué de tonneaux abîmés, sciés pour former des tabourets et des tables.

Sitôt qu'ils passent la porte, les personnages remarquent le nain et l'humain, Nargond et Siegfried. Ceux-ci se retournent comme tout le monde pour observer l'entrée des personnages. Ils ont commencé à boire le salaire qu'ils ont reçu pour leur expédition du jour et viennent tous les deux de manquer un test de Résistance à l'alcool, qui rend tous leurs tests de CC, CT, Ag et Int **Assez difficiles (–10%)**. Les autres clients ne mettent pas longtemps à comprendre qui les personnages sont venus chercher et quelqu'un braille : *« Hé ! Nargond, Siegfried, c'était quoi déjà le boulot que vous avez fait aujourd'hui ? »* Les deux intéressés prennent l'air un peu gêné, mais ils se lèvent pour faire face aux PJ.

Nargond et Siegfried (cf. leur profil plus bas) sont tous les deux éméchés et d'humeur quelque peu belliqueuse. Néanmoins, ils n'ont rien de particulier à reprocher aux personnages et aucune raison de ne pas leur répondre, en dehors de leur tendance naturelle à tarabuster le monde ; cette rencontre peut donc tourner de deux ou trois manières différentes.

Premièrement, les personnages peuvent préférer le dialogue. S'ils payent une paire de chopines aux deux larrons, il ne leur faudra pas longtemps pour les convaincre de raconter tout ce qu'ils savent. Sans cette incitation, il y a de fortes chances pour que Nargond et Siegfried déclenchent une bagarre si les PJ ne leur donnent pas l'impression d'être trop forts pour eux.

Deuxièmement, les personnages peuvent les attaquer. Nargond et Siegfried adorent se bagarrer et ils ne tireront pas leurs armes, à moins que les personnages n'utilisent les leurs. S'ils en viennent aux armes, les clients se jettent sur les combattants, au moins à six ou sept par personne, et les séparent. On n'a rien contre une petite rixe, mais on ne tolère pas que les clients s'entretuent à la *Barrique Fendue*. Tout le monde se fait jeter dehors, ce qui fournit aux PJ une nouvelle occasion d'engager la conversation avec Nargond et Siegfried.

En cas de bagarre, les PJ sont presque sûrs de gagner. Ils ont l'avantage du nombre et sont probablement un peu meilleurs au corps à corps. Ce serait une très mauvaise idée de tuer l'un des deux compères ; après tout, les personnages ont besoin de renseignements. S'ils remportent le combat, Siegfried leur répond de très mauvaise grâce.

S'ils perdent, Siegfried se précipite au bar pour fêter sa victoire. Nargond leur demande pour quelle raison ils les ont attaqués. S'ils lui parlent du cambriolage, il leur dit ce qu'ils veulent savoir et les traite d'abrutis pour avoir déclenché une bagarre avec les mauvaises personnes.

Les deux brutes ont été engagées par une dénommée Solveig Thudrun, une voleuse mercenaire bien connue, pour créer une diversion dans une auberge bien spécifique, à un moment convenu d'avance, et pour faire durer la diversion aussi longtemps que possible. Ils supposent que c'est Solveig qui a fouillé les chambres des personnages ; c'est son métier. Nargond et Siegfried l'ont rencontrée au *Coq Hardi*, un établissement qui organise des combats de coqs et c'est là qu'elle les a payés.

Les personnages pourraient leur demander pour quelle raison ils trahissent si volontiers leur employeuse. Ils haussent les épaules et répondent qu'elle n'est pas très appréciée ; elle travaille généralement pour des individus plutôt déplaisants, même selon leurs critères, et ses clients ne la soutiennent guère, voire pas du tout. Maintenant que les deux sbires ont été payés, cela ne les dérange pas de savoir qu'elle va se faire dérouiller.

~ NARGOND ~

Carrière : Spadassin
Race : nain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	32%	31%	47%	14%	27%	30%	16%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	4	3	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (nains), Équitation, Esquive, Intimidation, Langue (khazalid, reikspiel), Marchandage, Métier (mineur)
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Fureur vengeresse, Menaçant, Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main, bouclier
Dotations : harnais, cheval de selle (dans une écurie quelque part) et selle



~ SIEGFRIED ~

Carrière : Spadassin
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28%	31%	52%	36%	29%	23%	25%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	11	5	3	5	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Équitation, Esquive, Intimidation, Langue (reikspiel), Marchandage
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Course à pied, Désarmement, Force accrue, Menaçant
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main, bouclier
Dotations : rien d'intéressant (il a vendu son cheval il y a quelque temps pour se payer de la bière)

Pour attraper une voleuse

Les PJ doivent maintenant retrouver Solveig. Ils savent qu'elle va quelquefois au *Coq Hardi* et que c'est une voleuse. S'ils ont l'intention de la retrouver à l'aide de ces seules informations, prévenez les joueurs que s'ils se promènent dans des quartiers mal famés en demandant où trouver « Solveig la voleuse », ils ont peu de chance de la dénicher et risquent de se faire passer à tabac en prime.



Nargond ou Siegfried peuvent leur en faire une description sommaire : *« Eh ben ! C'est une femme, mais ça n'se voit pas lorsqu'on la regarde. Et puis, elle a cette cicatrice sous l'œil aussi. Qui vous flanque la trouille, ça oui. »* Les PJ peuvent obtenir quelques détails supplémentaires en interrogeant un peu les clients et le personnel de la *Barrique Fendue*, particulièrement le patron.

> ***« Elle est plutôt grande pour une femme, mais très mince. Pas de rondeurs, vous voyez ? Sa voix est assez grave, aussi. Mais j'suis sûr qu'c'est une femme parce que ça a pas marché la fois où j'ai voulu lui flanquer un coup de pied dans les… Enfin bon, peu importe. Elle aime bien s'habiller en noir, en général avec un horrible truc rouge vif. Et puis cette cicatrice, elle fait vraiment peur à voir. Je serais prêt à jurer qu'elle change au fil du temps. Je crois bien qu'elle aime les combats de coqs. Le* Coq Hardi *? Ça m'étonnerait pas qu'elle y aille. Elle aime mieux travailler sur contrat plutôt que de cambrioler au p'tit bonheur, le* Coq Hardi *serait un bon endroit pour rencontrer le genre de clients qu'elle cherche. »***

Le *Coq Hardi* est une arène de combats de coqs bien connue ; il n'est pas difficile de découvrir comment s'y rendre. Il se trouve dans un quartier extrêmement pauvre, au milieu des taudis, mais c'est un établissement fréquenté par un certain nombre de membres de la bonne société, par conséquent le bâtiment est relativement récent et bien entretenu. Les PJ devront débourser 2 s pour entrer, mais la maison fait la plus grande partie de ses bénéfices sur les boissons et les paris. À l'intérieur, à peu près un sixième de la zone entourant l'arène est réservée aux clients les plus riches. Pour y pénétrer, il faut verser 2 pa supplémentaires. Lord Frederick est un habitué et, si les personnages l'ont déjà rencontré, il les reconnaît et les salue avant de reporter son attention sur le combat en cours.

Ces renseignements sont suffisants pour retrouver Solveig. Si les personnages se rendent chaque jour au *Coq Hardi*, elle finit par se montrer et ils peuvent avoir une petite discussion avec elle. C'est à vous de décider combien de temps ils devront attendre, en fonction du rythme auquel avance l'aventure. Les PJ devraient avoir commencé à faire le tour des contacts de Dieter Klemperer avant de rencontrer Solveig, mais cette rencontre devrait avoir lieu avant la proposition de Wolfgang.

Comme Solveig n'a jamais vu les personnages et qu'aucune de ses relations ne l'apprécie suffisamment pour l'avertir que ceux-ci sont à sa recherche, elle ne fait pas d'effort particulier pour se cacher. Elle arrive au *Coq Hardi* vêtue d'une tunique noire, d'un pantalon noir et d'une large ceinture de toile d'un rouge criard. Sa cicatrice est d'un noir d'encre et elle a en effet un aspect dérangeant, même lorsqu'on ne l'examine pas attentivement. Les PJ qui possèdent des connaissances médicales (en fonction de leurs compétences, de leurs talents ou de leur carrière passée ou présente) peuvent effectuer un test d'Intelligence pour se rendre compte que la peau qui l'entoure n'est pas abîmée. On dirait presque qu'elle a été peinte ou collée sur sa peau, si ce n'est qu'elle est parfaitement fondue dans son épiderme.

Lorsque les personnages l'approchent, Solveig suppose tout d'abord qu'ils veulent l'embaucher, sauf si leur attitude est ouvertement hostile. Il faudrait que les PJ se souviennent qu'il est fort peu probable que Solveig ait décidé de les cambrioler systématiquement ; il est pratiquement certain qu'elle a été payée pour le faire. Ce qu'ils aimeraient donc découvrir, c'est l'identité de son client.

Les personnages peuvent décider de lui chercher querelle. Dans ce cas, ils se voient rapidement entourés par une douzaine de gardes qui les expulsent sans cérémonie en compagnie de Solveig. Voyant qu'ils ont l'avantage du nombre, elle s'enfuit et les PJ doivent lui donner la chasse (cf. **Comment mener une poursuite dans les rues**, page 19).

Les personnages peuvent également lui annoncer sans préambule qu'elle les a cambriolés. Elle s'enfuit immédiatement et ils doivent la poursuivre également.

S'ils réussissent à la rattraper et à la maîtriser après l'avoir poursuivie, elle leur donnera le minimum de renseignements, mais sans aucun






détail supplémentaire. Une fois qu'ils l'ont relâchée, elle s'éloigne suffisamment et leur crie :

*« Z'auriez dû me l'**dire** qu'vous vouliez savoir qui c'était qu'avait payé. Bande de crétins. »*

Elle n'invente rien. Si les PJ ne lui disent pas qu'elle les a cambriolés ou qu'ils ont un quelconque lien avec ce vol et se bornent à lui demander qui l'a payée pour ce boulot, elle ne voit aucun inconvénient à leur donner ces informations. On ne lui a pas versé le supplément qu'elle exige pour garder un secret et, de toute façon, elle est certaine que son employeur était déguisé.

Elle leur dira au minimum qu'elle a été abordée par un homme qui s'est présenté sous le nom de Dieter, au *Coq Hardi*. Il était de taille moyenne, un peu enveloppé, chauve avec une barbe poivre et sel. Il lui a demandé de cambrioler une série de chambres, dans une auberge bien particulière et de lui rapporter ce qu'elle aurait trouvé. C'est ce qu'elle a fait.

Une approche plus subtile permet d'obtenir davantage de détails. Sa deuxième rencontre avec cet homme s'est déroulée dans les ruines qui entourent le Collège Flamboyant et il est possible de la soudoyer (1 co) pour qu'elle conduise les personnages à l'endroit exact de cette rencontre. Solveig pense que l'homme s'était déguisé avec plusieurs couches de vêtements pour paraître gros et elle est sûre que c'était un érudit. Son client lui a demandé de rapporter tous les objets et les bijoux décorés de motifs étranges qu'elle trouverait et lui a dit qu'elle pourrait garder l'argent en guise de prime, s'il y en avait.

C'est seulement si Solveig bavarde joyeusement avec les personnages qu'elle entrera dans les détails au sujet de ces étranges décorations. Ceci n'est pas impossible si les PJ s'y prennent bien et, en particulier, lui offrent un verre. Dans ce cas, si on lui demande de donner des exemples, elle répondra *« Oh ! Vous savez, des épées avec des clous, des gens avec des tentacules, des crânes à trois yeux, des runes bizarres, ce genre de trucs. »* Si aucun des joueurs ne réalise qu'il s'agit tout simplement de l'instruction de rechercher des artefacts du Chaos, demandez un test d'Intelligence à tous les personnages pour qu'ils le remarquent.

Si les personnages s'y prennent mal avec Solveig, la piste s'arrête là. Sa description reste trop vague pour qu'ils puissent deviner qui voulait les faire cambrioler et elle ne confiera rien de plus aux personnages. Cela sera peut-être suffisant pour qu'ils soupçonnent Wolfgang, car la description peut lui convenir et il sait dans quelle auberge séjournent les PJ, mais ceci ne constitue pas une preuve suffisante pour lancer une accusation contre un puissant sorcier. Ce n'est pas grave ; ils auront d'autres occasions de démasquer le sorcier Flamboyant.

~ SOLVEIG THUDRUN ~

Carrière : Voleur
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
23%	36%	26%	32%	46%	30%	28%	36%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	2	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Crochetage, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Escamotage, Évaluation, Fouille, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Perception
Talents : Ambidextre, Camouflage urbain, Connaissance des pièges, Vision nocturne
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main
Dotations : outils de crochetage, 10 mètres de corde et un sac



Solveig est une voleuse mercenaire qui accepte toutes les missions, du moment qu'elle est correctement payée. Elle n'a encore jamais travaillé comme assassin, mais c'est seulement parce que personne ne lui a proposé de le faire pour de l'argent. Elle a pour principe de faire exactement ce pour quoi on la paye, ni plus, ni moins. Si on veut qu'elle conserve le secret sur un travail, il faut payer pour les deux. Elle ne songe pas toujours à mentionner ceci à l'avance, mais elle le dit à ses clients s'ils lui demandent de se montrer discrète.

La cicatrice de Solveig est une marque du Chaos, reçue lorsqu'elle a cambriolé un culte. Depuis ce jour, elle a commencé à s'intéresser au Chaos et à ses œuvres, c'est ce qui a attiré l'attention de Wolfgang. Elle ne fait pas encore partie d'un culte maléfique, mais cela ne saurait tarder.

Dans les ruines



Si les personnages parviennent à s'entendre avec Solveig, elle les amène à l'endroit où elle a rencontré son employeur pour lui remettre tout ce qu'elle avait dérobé, excepté l'argent. Les décombres calcinés qui environnent le Collège Flamboyant forment un décor inquiétant ; personne n'y vit, presque personne n'y va et le collège lui-même est magiquement dissimulé. Pourtant, tous ceux qui se trouvent dans ce secteur ont sans cesse l'impression d'apercevoir une brume de chaleur du coin de l'œil. Le quartier a beau avoir brûlé depuis des dizaines d'années, le feu semble toujours couver dans certaines ruines et quelques-uns des personnages seront prêts à jurer que les cendres leur paraissent encore chaudes alors que leurs camarades ne sentent rien.

Solveig n'a guère envie de traîner dans les parages et s'en va dès qu'elle a montré l'endroit de la rencontre aux PJ, à moins qu'ils ne l'obligent à rester. S'ils essayent de la retenir, elle fait tout son possible pour leur échapper et ne leur offre absolument aucune information utile.

Un test de Fouille permet de découvrir des choses intéressantes, selon le degré de réussite. Ce n'est pas très grave si les PJ ne trouvent rien à cet endroit, vous n'avez donc pas besoin de manipuler ces tests.

Un simple succès permet de confirmer l'histoire de Solveig ; deux personnes se sont bien rencontrées ici il y a un jour ou deux. Un degré de réussite permet de retrouver les traces de ces deux individus, mais il faut disposer du talent de Pistage pour les suivre (cf. plus bas). Si un petit objet a été dérobé à l'un des personnages, deux degrés de réussite permettent de le retrouver, jeté dans les ruines d'une maison toute proche. Trois degrés de réussite permettent de découvrir plusieurs fils oranges et rouges accrochés à un tout petit morceau de tissu gris. Celui qui découvre ce bout de tissu se rend compte que la personne qui est passée par là portait un manteau gris sur des vêtements oranges et rouges et que son ourlet s'est accroché dans un débris quelconque, laissant cette trace de son passage.

Comme ces traces sont déjà anciennes d'un jour ou deux, elles ne sont pas faciles à suivre. Un **test de Pistage Difficile (–20%)** conduit les personnages plus loin dans les ruines, puis la piste disparaît. Un test de Connaissances générales (Empire) permet de savoir que le Collège Flamboyant est dissimulé magiquement et qu'il doit se trouver quelque part dans les environs. Si les PJ fouinent un peu aux alentours, ils parviendront peut-être à traverser le voile magique qui le dissimule et à voir le Collège Flamboyant dans toute sa splendeur (cf. page 27). Toutefois, il faut qu'ils soient bien conscients qu'ils ne possèdent pas suffisamment de preuves pour parvenir à convaincre quiconque qu'un sorcier Flamboyant a donné l'ordre de faire cambrioler leurs chambres. Mais d'un autre côté, ils devraient commencer à avoir de gros soupçons en ce qui concerne Wolfgang.





À LA PÊCHE AUX RENSEIGNEMENTS

Si, pour une raison ou une autre, les personnages commencent à soupçonner Wolfgang, ils peuvent interroger leurs contacts à son sujet. Après tout, ceux-ci connaissent un grand nombre de ceux qui luttent contre les forces des ténèbres et Wolfgang prétend connaître un rituel très efficace. Comme il ne semble pas craindre d'en parler ouvertement, les personnages peuvent raisonnablement en conclure que quelqu'un d'autre doit être au courant également.

Ils auront peut-être encore plus de soupçons en se rendant compte que cela ne semble pas être le cas. Dieter Klemperer et Konrad Messner ont tous deux entendu parler de Wolfgang et savent qu'il est l'un des plus puissants sorciers Flamboyants. Dieter sait que Wolgang est sur le point d'être promu au rang de seigneur sorcier ; Konrad ne sait pas bien s'il doit le devenir ou s'il a été promu récemment. Mais en dehors de cela, ils ne savent rien ; et dans tous les cas, ils n'ont absolument pas entendu parler d'un rituel, ni de la moindre histoire au sujet d'activités notables contre les sombres puissances. Pour la plupart, leurs autres contacts ne savent rien.

Lord Frederick ne pense pas connaître ce nom mais demande à ce qu'on lui décrive la personne. Il hoche alors la tête.

« Oh, lui ! Je ne le connais pas, mais je l'ai aperçu quelques fois au Coq Hardi. *Je ne crois pas qu'il s'intéresse beaucoup aux combats ; en général, on le voit discuter avec des gens. »* Les PJ lui demanderont peut-être s'il a vu Wolfgang en conversation avec Solveig. Lord Frederick reconnaît Solveig à la description qu'on lui en fait, mais il n'est pas sûr d'avoir jamais vu Wolfgang s'entretenir avec elle en particulier ; le sorcier n'est que l'une des personnes qu'a aperçues Lord Frederick autour de l'estrade des combats.

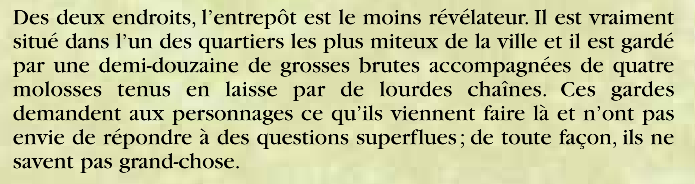
Au Coq Hardi

Si les personnages avaient déjà suivi la piste de leur voleuse jusqu'ici, c'est une deuxième visite. Les habitués ne se souviennent pas d'eux, sauf s'ils ont déclenché une bagarre avec Solveig, dans les locaux ou à l'extérieur, et dans ce cas ils ne les regardent pas d'un œil très favorable. Indépendamment de la façon dont les choses se sont déroulées avec Solveig, ils peuvent poser des questions aux gens qui sont là pour trouver quelqu'un qui aurait vu Wolfgang. Ils doivent effectuer des tests de Commérage. Si l'entrevue avec Solveig s'est passée sans violence, ces tests sont **Assez faciles (+10%)**. Mais s'ils se sont battus, ces tests deviennent **Très difficiles (–30%)** car personne n'a envie de subir le même sort.

Un test réussi leur permet de rencontrer Andreas Fleck, un ouvrier et un passionné des combats de coqs. Il ne discute avec les personnages que pendant les entractes entre deux combats, sauf si ceux-ci lui offrent une somme substantielle. Il leur répond qu'il a été engagé deux fois par l'homme qu'ils lui décrivent pour de petits boulots, mais il pensait que celui-ci s'appelait maître Helsig. Il a dû transporter des caisses assez grosses et plutôt lourdes d'un endroit à un autre ; rien de bien compliqué. Andreas n'a jamais vu ce que contenaient les caisses ; celles-ci ne faisaient pas de bruits bizarres et ne répandaient aucune odeur étrange, ni rien de semblable.

Les personnages vont probablement s'intéresser aux deux extrémités du trajet. Le point de départ était un entrepôt sur l'une des îles du fleuve ; Andreas lui-même décrit le quartier comme un endroit très mal fréquenté. L'adresse de livraison était *« le bureau de maître Helsig, à la forteresse impériale. »* Maître Helsig avait donné un bulletin de livraison à Andreas pour qu'il le présente à l'entrepôt. Les manutentionnaires lui ont alors apporté la caisse ; il n'a pas mis les pieds à l'intérieur. À l'arrivée, maître Helsig l'attendait à la porte de service de la forteresse impériale et l'a escorté jusqu'à la porte de son bureau ; mais là non plus, Andreas n'est pas entré dans le bureau. Si les personnages pensent à le lui demander, il peut leur décrire son trajet depuis la porte de service jusqu'à la porte du bureau, car il était vraiment très simple : prenez l'escalier à gauche après l'entrée. Montez deux étages. Il y a un petit couloir qui prend à gauche et une porte juste en face de vous. C'est là.

Andreas a accompli ces deux tâches au cours de l'année écoulée, la première il y a presque un an et la seconde il y a à peine deux mois de cela. La paye était un peu meilleure que d'habitude pour une corvée de portage, mais maître Helsig voulait qu'il fasse très attention à ne pas faire tomber les caisses et à ne pas les secouer et Andreas n'y a rien vu d'étrange. Andreas n'a pas d'autre renseignement intéressant et ne veut accompagner les personnages nulle part.



L'entrepôt

Des deux endroits, l'entrepôt est le moins révélateur. Il est vraiment situé dans l'un des quartiers les plus miteux de la ville et il est gardé par une demi-douzaine de grosses brutes accompagnées de quatre molosses tenus en laisse par de lourdes chaînes. Ces gardes demandent aux personnages ce qu'ils viennent faire là et n'ont pas envie de répondre à des questions superflues ; de toute façon, ils ne savent pas grand-chose.

Comme souvent, les gardes ne sont pas très malins et accepteront n'importe quelle histoire, du moment qu'elle à l'air plausible et que les PJ ne ressemblent pas à des représentants de la loi, ce qui leur permettra d'arriver à parler au patron. Celui-ci, M. Weissbuten, se montre obséquieux et mielleux, au moins tant qu'il n'est pas certain que les personnages ne sont pas des clients potentiels. L'entrepôt ne fait pas de distinction entre les clients ; on y reçoit des caisses et on les entrepose jusqu'à ce que quelqu'un se présente avec un bordereau adéquat pour les récupérer. On n'y tient pas de registre et on ne pose pas de questions. Tous les personnages qui ont mené ou qui mènent encore une carrière de Voleur ou d'Escroc, ou encore qui possèdent le talent Code de la rue, voient tout de suite en quoi cette façon de procéder peut se révéler utile aux criminels, car elle rend extrêmement difficiles toutes les recherches en amont ou en aval. Un test de Connaissances académiques (loi) réussi révèle que les activités de l'entrepôt ne sont pas répréhensibles en elles-mêmes.

Si les PJ essayent de surveiller l'entrepôt pour découvrir plus d'indices, ils se font harceler par les voyous du quartier jusqu'à ce qu'ils finissent par abandonner. Ils ne peuvent plus rien découvrir d'utile à cet endroit, de toute façon.

À la forteresse impériale



La forteresse impériale est le quartier général des services chargés de faire respecter la loi à Altdorf (cf. page 31). Comme tout le monde, les personnages peuvent accéder au grand hall d'accueil, mais ils auront les plus grandes difficultés à aller plus loin. Personne n'a jamais entendu parler de maître Helsig et tout le monde nie l'existence d'une « porte de service ». Si les personnages demandent après Wolfgang Scheunacht, le sergent de service leur demande d'attendre et envoie quelqu'un se renseigner. Cela ne prend que quelques minutes puis le sergent revient en s'excusant et leur dit que le sorcier n'est pas là aujourd'hui ; il leur conseille d'essayer au Collège Flamboyant.

Même les PJ les plus obtus devraient saisir qu'il serait vraiment idiot d'essayer de s'introduire ici par effraction. Les personnages qui veulent tenter l'expérience se font rapidement prendre par l'un des nombreux hommes du guet qui se déplacent constamment à l'intérieur de l'édifice. Il est beaucoup plus facile d'explorer *l'extérieur* du bâtiment ; du moment que les PJ font l'effort de se donner l'air d'aller quelque part, personne ne les soupçonnera. Ceci leur permet de découvrir qu'il y a bien une porte de derrière, qui n'a pas l'air très utilisée. Une paire de sentinelles mortes d'ennui montent la garde devant cette porte et si les personnages paraissent s'y intéresser de trop près, l'une d'elles vient leur ordonner de passer leur chemin en leur disant qu'il s'agit d'une issue de secours en cas d'incendie et que s'ils ont besoin de voir les officiers, ils doivent utiliser l'entrée principale.

Si les PJ trouvent un endroit où se cacher pour observer la porte un moment, ils voient des membres du guet l'emprunter une ou deux fois dans la journée, apparemment des officiers de haut rang ; elle semble également utilisée par des personnages officiels qui n'ont pas envie de se frotter à la populace qui se presse à l'entrée.

Les détails relatifs à une exploration plus poussée sont détaillés dans **Le sanctuaire secret**, page 76.

LA CLOCHE

Wolfgang va commettre deux erreurs en ce qui concerne la cloche indispensable au rituel ; celles-ci vont fournir aux personnages une dernière occasion très précieuse de découvrir qu'il y a vraiment quelque chose qui ne va pas du tout chez Wolfgang, ainsi que dans le rituel qu'il se propose d'accomplir. La principale raison de cette négligence est qu'il pense ne plus avoir besoin de maintenir le secret beaucoup plus longtemps sur sa corruption, ce qui signifie qu'il peut enfin se permettre d'agir un peu à sa guise. La seconde est qu'il n'imagine pas un instant les PJ capables de comprendre ce qu'il prépare.

Wolfgang donne une lettre aux personnages, avec l'instruction de se rendre à une fonderie située sur les berges du fleuve pour y récupérer la cloche. Il leur demande de la rapporter directement à son domicile. Il a déjà traité avec le patron de cette fonderie dans le passé mais les ustensiles rituels impies qu'il lui a précédemment commandés ont tous été livrés à son sanctuaire secret de la forteresse impériale. Le maître fondeur sait où ses productions sont habituellement livrées et il ignore que la cloche doit aller à l'hôtel particulier de Wolfgang.

Le bâtiment qui abrite la fonderie paraît avoir un urgent besoin de réparations, mais la réussite d'un test de **Métier (charpentier) Difficile (–20%)** permet de voir qu'il s'agit d'un simulacre ; en réalité, l'édifice est très solide et renforcé contre d'éventuelles attaques. Le maître fondeur porte un volumineux manteau à profond capuchon et des gants, si bien que les personnages ne peuvent apercevoir la moindre parcelle de sa peau. Il s'habille ainsi car c'est un mutant et sa peau est couverte d'écailles. Sa voix, en revanche, est parfaitement normale.

Il regarde le message et montre une grosse caisse du doigt. *« Vous savez où la livrer, pas vrai ? À la porte de derrière de la forteresse impériale. Il vous attendra là. »* Si les personnages acquiescent ou ne disent rien, le maître fondeur retourne simplement à l'intérieur. S'ils le contredisent en lui disant que la caisse doit être livrée au domicile du sorcier, il marque un temps d'arrêt avant de rentrer. Il ne dit rien aux personnages, mais il contacte immédiatement ses informateurs, inquiet de ce qui pourrait arriver à Wolfgang et, par la même occasion, à sa propre personne.

Si pour une raison ou une autre les personnages amènent la caisse à la forteresse, Wolfgang ne les y attend pas. Les sentinelles les font circuler, même s'ils mentionnent le nom de Wolfgang. Les gardes ont bien l'intention de signaler cette visite à Wolfgang, mais ils n'en auront pas l'occasion avant le rituel, ce qui ne peut donc avoir d'impact sur cette aventure.

C'est lorsque les personnages apportent la caisse à l'hôtel particulier de Wolfgang que celui-ci commet sa seconde erreur : il l'ouvre devant eux.

La cloche est octogonale, avec des motifs compliqués sur le pourtour et un étrange battant. Les symboles sont liés au Chaos et les personnages ont la possibilité de s'en rendre compte grâce à un certain nombre de compétences de Connaissances. S'ils possèdent la Connaissance académique (démonologie), le test est **Moyen (+0%)**, mais pour ce qui est de Connaissance académique (magie) il est **Difficile (–20%)**. Les autres connaissances, telles que l'histoire ou la nécromancie, que vous pouvez estimer utiles pour reconnaître ces motifs en tant que meneur de jeu, exigent un test **Très difficile (–30%)**.



Les personnages peuvent aussi comprendre de quoi est fait le battant. Un **test de Perception Difficile (–20%)** révèle qu'il est en os ; un **test de Connaissances académiques (sciences)** ou un **test de Soins**, tous deux **Très difficile (–30%)**, permettent de découvrir qu'il s'agit d'os *humain*. Le talent Chirurgie confère un bonus spécial de +10% à ce test, car les personnages qui le possèdent ont vu des os humains en de nombreuses occasions.

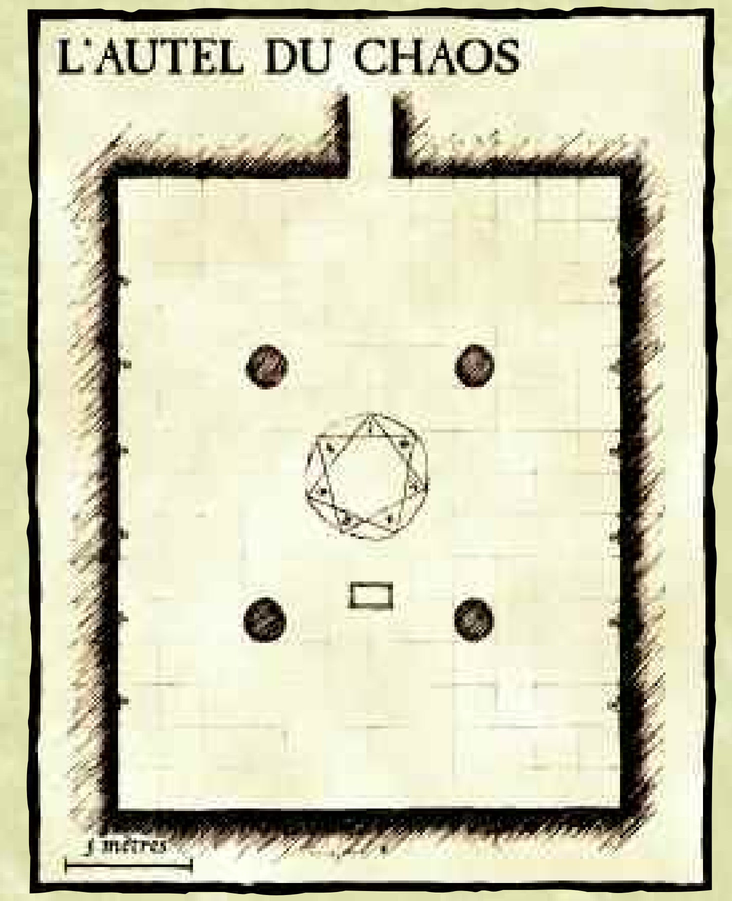
Si les personnages prennent Wolfgang à partie en s'appuyant sur ces preuves, celui-ci en est troublé pour un court instant (il est possible de le remarquer à l'aide d'un test de Perception), mais il dissimule ses sentiments en répondant que, puisqu'il s'agit d'un rituel destiné à détruire des objets infâmes, les symboles propres à ces objets doivent naturellement être intégrés dans les instruments de leur destruction. Un test de Connaissances académiques (magie) permet de se rendre compte qu'il s'agit là d'une affirmation assez peu convaincante, mais les personnages devraient également percevoir qu'il ne serait pas très prudent de se lancer dans des accusations d'adoration du Chaos. Ils ont quelques autres pistes à suivre et peuvent continuer à interroger les gens (cf. pages précédentes).

LE SANCTUAIRE SECRET

À la suite des investigations qu'ils ont menées dans ce chapitre, les personnages ont de bonnes raisons de soupçonner Wolfgang d'être un serviteur des sombres puissances et de penser qu'il se cache quelque part à l'intérieur de la forteresse impériale. S'ils ont prêté un peu attention à tout ce que leur a dit Lord Frederick, ils savent également qu'ils ont un allié qui peut les aider à s'introduire dans les lieux. Voici ce qu'ils y trouveront quand ils auront enfin réussi.

Enrôler Lord Frederick

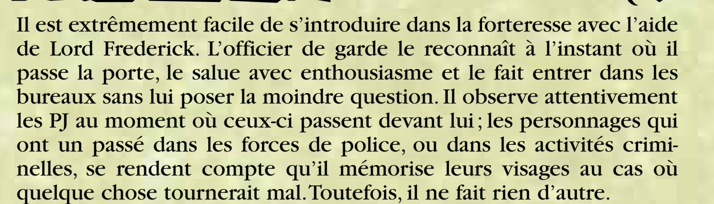
Pour entrer à la forteresse, le premier pas est de convaincre Lord Frederick de les aider à mener leur enquête. Cela se révèle incroyablement facile. S'ils lui présentent les preuves qu'ils ont recueillies, Lord Frederick tombe d'accord avec eux pour dire que tout cela paraît terriblement suspect. Il reconnaît volontiers qu'il peut les faire entrer sans la moindre difficulté et se montre plutôt enthousiaste à l'idée de les accompagner. Il a toujours eu envie de participer à une véritable action contre le Chaos et il voit tout cela comme un grand moment pour lui ; il n'imagine pas qu'il puisse y avoir quelque chose de véritablement dangereux entre les murs de la forteresse impériale.



En réalité, Lord Frederick est extrêmement capable. Il a beau avoir acquis toute son expérience du combat à l'académie d'escrime plutôt que dans la réalité, il est quand même plus compétent que n'importe lequel des PJ ne l'est probablement à ce point de l'histoire. Cependant, il manque de confiance en lui et s'en remet à l'expérience des personnages dans ce moment de crise. S'il survit à cette aventure, il aura beaucoup plus confiance en lui-même, ce qui, étant donné son statut social, pourrait avoir des effets très importants.



La découverte du sanctuaire



Il est extrêmement facile de s'introduire dans la forteresse avec l'aide de Lord Frederick. L'officier de garde le reconnaît à l'instant où il passe la porte, le salue avec enthousiasme et le fait entrer dans les bureaux sans lui poser la moindre question. Il observe attentivement les PJ au moment où ceux-ci passent devant lui ; les personnages qui ont un passé dans les forces de police, ou dans les activités criminelles, se rendent compte qu'il mémorise leurs visages au cas où quelque chose tournerait mal. Toutefois, il ne fait rien d'autre.

Pour localiser le sanctuaire, le degré de difficulté dépend des informations que détiennent les personnages. S'ils ont parlé à Andreas et découvert à quel endroit il a livré ses caisses, ils savent où commencer. La porte qu'Andreas a décrite comme étant celle du bureau de maître Helsig cache un placard à balais. Lord Frederick connaît les occupants de tous les bureaux de ce couloir, ce qui signifie qu'il est peu probable que Wolfgang accomplisse ses infâmes cérémonies dans l'une de ces pièces. À cet instant, tous les PJ dignes de ce nom devraient commencer à chercher une porte secrète.

Comme la zone à fouiller est assez restreinte, chaque test prend 10 minutes. La porte est bien dissimulée, les tests de Fouille sont donc **Difficiles (–20%)**, mais les personnages peuvent en effectuer autant qu'ils le désirent. Lord Frederick déclare qu'il ne sait même pas ce qu'il faut chercher, ce qui n'en fait pas un assistant très utile. Néanmoins, si les PJ sont totalement incompétents dans ce domaine, il finit par s'y mettre et il a une très bonne chance de trouver la porte en moins d'une demi-heure.

En revanche, si les personnages n'ont pas découvert l'endroit exact où Andreas a effectué ses livraisons, les choses sont beaucoup plus difficiles car les PJ doivent, en principe, fouiller toute la forteresse impériale. Lord Frederick les aide énormément car il sait dans quelles parties du bâtiment il y a constamment des allées et venues et quels sont les bureaux occupés. Mais même ainsi, la surface à couvrir est énorme. Les tests de Fouille sont **Très difficiles (–30%)** et chaque test prend une heure, pour représenter l'importance de la surface à examiner.

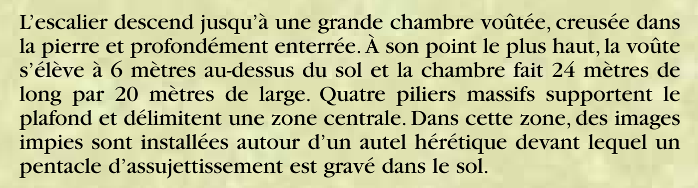
Bien que Lord Frederick soit un habitué de la forteresse impériale, il ne passe généralement pas son temps à chercher des portes secrètes. Si les PJ passent plus d'une heure à chercher, un officier vient demander ce qu'ils sont en train de faire à Lord Frederick. Celui-ci lui dit la vérité ; il soupçonne une activité hérétique dissimulée à l'intérieur de la forteresse elle-même. L'agent s'emporte et s'écrie que c'est parfaitement ridicule, mais il les laisse faire ; Lord Frederick est très

respecté ici et le fonctionnaire n'ose pas faire cesser ces recherches. S'il le faisait et que l'on découvre plus tard les preuves d'une telle activité, il serait immédiatement soupçonné de complicité. Les PJ n'ont rien à faire dans cette petite scène, vous devriez donc la mentionner très brièvement. Elle sert principalement à leur rappeler qu'ils se trouvent dans des bureaux gouvernementaux et qu'il y a du monde autour d'eux.

Si la recherche prend plus de cinq heures, la nuit tombe et la forteresse ferme ses portes pour le service de nuit. Les personnages doivent s'en aller. Même Lord Frederick n'est pas autorisé à visiter la forteresse de nuit, lorsque la garde est très réduite. Les fonctionnaires mettent les personnages dehors, avec toutes leurs excuses, en insinuant qu'il n'y a peut-être rien à trouver. Lord Frederick est plutôt d'accord avec eux.

Les PJ abandonneront peut-être d'eux-mêmes si la recherche prend trop longtemps. S'ils le font, ils perdent une chance d'écraser Wolfgang mais ceci ne représente pas un problème critique pour le déroulement de l'aventure. Il est très improbable que des personnages qui en sont arrivés à fouiller la forteresse impériale se laissent entraîner à participer au rituel de Wolfgang.

Si l'un des tests de Fouille est couronné de succès, les personnages trouvent une porte secrète dans le mur au sommet de l'escalier, à droite de la porte du placard à balais. Elle s'ouvre facilement, sans un bruit, révélant un escalier descendant très étroit, logé dans l'épaisseur de la muraille extérieure du bâtiment.



L'hérésie dévoilée

L'escalier descend jusqu'à une grande chambre voûtée, creusée dans la pierre et profondément enterrée. À son point le plus haut, la voûte s'élève à 6 mètres au-dessus du sol et la chambre fait 24 mètres de long par 20 mètres de large. Quatre piliers massifs supportent le plafond et délimitent une zone centrale. Dans cette zone, des images impies sont installées autour d'un autel hérétique devant lequel un pentacle d'assujettissement est gravé dans le sol.

L'arrivée des personnages provoque trois événements. D'abord, des braseros enchantés s'enflamment, illuminant la scène de la lumière tremblotante du feu. Ensuite, elle suscite l'invocation d'un démon installé là par le sorcier pour défendre son repaire. Enfin, elle déclenche une alarme magique chez Wolfgang, qui se précipite à la forteresse impériale pour s'occuper lui-même des intrus.

Le démon se manifeste sur les marches, derrière les personnages et les pousse à l'intérieur du sanctuaire de façon à les empêcher de donner l'alerte. Le démon gardien est d'une allure plus ou moins humanoïde et si mince qu'il en paraît squelettique. Il fait plus de 3,50 mètres de haut et son corps semble couvert d'anciennes marques de brûlures à présent cicatrisées, comme s'il avait été plongé dans les flammes puis soigné. Son visage n'est qu'une masse de tissus cicatriciels sans chevelure, mais il a huit yeux pédonculés répartis de chaque côté de sa tête, jusqu'au sommet, à peu près à l'endroit où devraient se trouver ses oreilles. À la hauteur de son estomac, une bouche circulaire semblable à celle d'une lamproie s'ouvre et se ferme sans arrêt. Ses bras se terminent par des serres à huit doigts dotés de longues griffes de métal luisant.

La surprise est telle que les personnages se précipitent à l'intérieur du sanctuaire lui-même, avant même d'avoir à effectuer le moindre test de Peur. Si tous les PJ échouent à leurs tests, Lord Frederick réussit le sien, tire sa rapière et son brise-épée et se précipite au combat. Si l'un des personnages au moins réussit, Lord Frederick manque son premier test et lance les dés normalement ensuite. Mais il tente de rester à l'écart du combat, à moins que les personnages ne se trouvent en difficulté. Néanmoins, il ne quitte pas le sanctuaire.



~ LE DÉMON GARDIEN ~

Profil principal

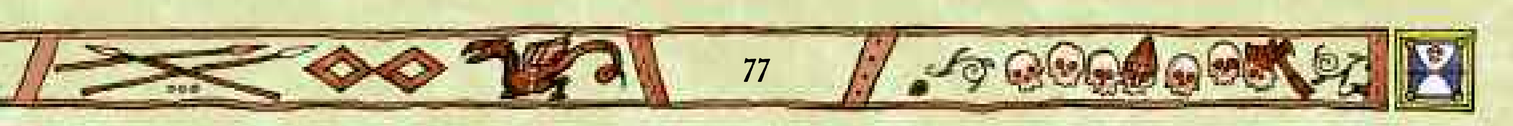
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50%	40%	45%	45%	50%	35%	50%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	4	0	0	0

Compétences : Esquive, Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Coups puissants, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Bouche ventrale* : lorsque le démon réussit ses deux attaques contre un même personnage, il peut attirer sa malheureuse victime contre son énorme gueule pleine de crocs. Ceci lui permet d'infliger des dégâts supplémentaires sur la base de son BF+2. Il laisse ensuite sa proie tomber à terre. Cette action s'ajoute aux actions normales du démon.
• *Tissus cicatriciels* : le démon est tellement couvert de cicatrices que sa peau durcie lui confère 1 point d'Armure sur toutes les localisations.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : griffes

Les personnages sont pratiquement certains de vaincre le démon du fait de leur écrasante supériorité numérique face à un adversaire qui n'est pas beaucoup plus puissant qu'ils ne le sont. Si les personnages sont tous obligés d'utiliser leurs points de Destin pour en venir à bout, Lord Frederick l'achève et ils se réveillent pour se rendre compte qu'il leur a donné des soins d'urgence, leur rendant à chacun 1 point de Blessures.



Dans tous les cas, Wolfgang arrive au moment où les personnages viennent de faire le point sur cette bataille et sont en train de discuter pour décider de leurs prochaines actions. Wolfgang s'est muni des ingrédients nécessaires pour lancer *boule de feu*, *épée ardente de Rhuin*, *explosion flamboyante* et *souffle de feu*. Il commence par lancer l'un de ses sorts à distance, puis il utilise son *épée ardente de Rhuin*. S'il lance *explosion flamboyante* ou *souffle de feu*, il use de Magie noire pour améliorer son incantation et s'assurer que son sort passera. Il n'en fait pas usage pour *boule de feu* et *épée ardente de Rhuin* et il ne se sert de ses sorts les plus faibles que s'il estime pouvoir facilement venir à bout des personnages.

Si Lord Frederick n'a pas affronté le démon, il commence par rester en arrière pendant ce combat et ne se précipite à l'attaque que si les personnages sont sérieusement menacés. S'il a participé au combat contre le démon, cela signifie que les personnages sont mal en point ; il commence donc le combat avec eux, afin de leur donner une chance.

Si la magie de Wolfgang est trop puissante pour les personnages, Lord Frederick remarque soudain quelque chose dans le sanctuaire. Il court à l'autel et fait voler en éclat l'un des objets qui s'y trouvent. Une vague de lumière verte envahit la pièce et tous les sorts actifs sont annulés. À partir de cet instant, aucun personnage ne peut lancer plus d'un dé lors d'une incantation. Voilà qui désavantage peut-être un peu les PJ lanceurs de sorts, mais cela représente un terrible problème pour Wolfgang. Cet effet disparaît au bout de 10 minutes, mais le combat sera terminé bien avant.

D'un autre côté, si Wolfgang sent qu'il est en train de perdre la partie, il fait appel à sa magie blasphématoire pour écraser les PJ. Il lance *invocation de démon mineur* afin d'avoir un allié, puis *main de la destruction* pour se doter d'une arme plus puissante que son *épée ardente de Rhuin*. Wolfgang ne recule pas ; son secret a été découvert, il doit donc détruire à tout prix ceux qui pourraient le démasquer.

Après la victoire

Il est normal que le combat contre Wolfgang se révèle difficile et les PJ peuvent en mourir ou au moins se voir contraints d'utiliser leurs points de Destin. C'est très bien ainsi ; cet affrontement constitue un excellent point culminant pour l'aventure et il doit présenter certains risques. Cependant, sauf si les choses se sont vraiment mal passées avec le démon, les personnages ont réellement l'avantage du nombre et ils devraient triompher. Les preuves qu'ils trouvent dans le sanctuaire clandestin sont plus que suffisantes pour accréditer leur histoire lorsqu'ils raconteront comment ils ont vaincu un adorateur du Chaos. La découverte de la corruption de Wolfgang provoque quelques remous à la forteresse impériale, où l'on avait confiance en lui, et l'influence de Lord Frederick au sein de cette organisation augmente notablement. Il en tire également une grande confiance en lui-même, du fait qu'il a survécu à une confrontation véritablement dangereuse avec les forces du Chaos. Lord Frederick, qui est à présent le fidèle allié des PJ, les invite à séjourner chez lui à chaque fois qu'ils passeront à Altdorf. Il honorera toujours cette invitation et pourrait même les aider, plus tard au cours de votre campagne. Toutefois, il tient à rester dans la capitale et ne se joindra pas aux PJ sillonnant le Vieux Monde dans leurs quêtes.

Lord Frederick raconte le combat à tous ceux qu'il connaît et se montre extrêmement généreux dans ses descriptions des actes des personnages ; il n'est pas du tout dans sa nature de tirer la couverture à lui. En conséquence, les PJ obtiennent 2 points de négociation auprès de tous les contacts répertoriés dans le **Chapitre III : Découvrir l'artefact** (à partir de la page 53). Si ce bonus amène l'un des contacts au-delà du nombre de points nécessaire pour que celui-ci fournisse un indice important aux PJ ou leur propose un service important, cette personne les contacte spontanément. Malgré cela, cette notoriété toute nouvelle ne leur permet pas de neutraliser Gottri Martelpoigne ; s'ils veulent obtenir l'artefact facilement, ils doivent tout de même trouver le moyen de l'écarter.

